

家用电脑与游戏
2004
ISSUE.119
科学普及出版社
7
Play!
FANTASY COMPUTER & GAME MONTHLY
情吞四海千钟酒
心醉飞琼一曲歌
暑假作业3×3
夏日玩家攻略
附送BOY版/GIRL版 MEMO纸!
新闻评论:先进游戏
魔法冒险攻略 哈利波特与阿兹卡班的囚徒
铁路大亨Ⅱ中国篇
地球帝国Ⅱ
使命召唤:联合进攻
星球大战:旧共和国武士Ⅱ
"潜入"的游戏世界
广角:玩家IN生活
游戏周边精品馆·金属情结
侠义道 公测版写真
密传 封测报告
天堂Ⅱ十万个为什么(一)
至尊·动力时空与它的原创游戏梦
天翼之链 BOSS亲密接触活动纪实
飞行武器:3D震撼劲杆三型
精英选择:罗技Elite键盘体验书
玩转N-Gage:影音、网络、格机指南
仙剑奇侠传三外传
问情篇
零售价:8.8元 www.playgamer.com
ISSN 1009-6183
07>
9 771009 618022
敬告:游戏有益身心 沉迷影响生活
内附50页攻略本
CHINA DIGITAL ENTERTAINMENT EXPO & CONFERENCE
JOY
官方展会日报出版商
寰宇之星
SOFTSTAR



金山2004年全新巨制 大型原创中华武侠网络游戏
90级技能 全面开放
剑侠情缘 网络版
进军台湾市场
金山·智冠两岸结盟
中国网游史上前所未有的攻城革命
金山公司总裁 雷军
台湾智冠公司总裁 王俊博
6月16日"金山·智冠剑侠情缘两岸结盟发布会"现场照片
此次结盟意味着内地网游结束了只有输入没有输出的历史!
请到www.jxonline.net下载最新版本
详细攻略请登录http://www.jxonline.net、http://jx.17173.com、http://games.sina.com.cn/z/jx 查看
合作伙伴：
全国销售总代理 电话:010-64421199-8285
剑侠情缘网络版——兵临城下》在保持原有十大门派三大阵营等功能基础上，全新推出七大城市攻城战、太守擂台赛、黄金装备、超级BOSS、师徒系统、组队系统、婚姻系统等强悍功能。请登录到www.jxonline.net下载。
剑侠网络版官方网址:www.jxonline.net
闯江湖 结奇缘 赢取虚拟装备 立即注册剑侠情缘短信游戏 移动用户发JX到335529 联通发到935529
欢迎到卓越网 JOYO.COM 订购
珠海金山软件股份有限公司 北京金山软件有限公司 联系地址:北京市海淀区北四环中路238号柏彦大厦20层 邮编:100083 总机:010-82334488 传真:010-82325655 客户服务电话:010-82326868 北京金山数字娱乐科技有限公司
客户服务电话：010-82318282 网址:www.kingsoft.net 经销商订货热线:010-82325225/82325755 OEM业务热线:010-82334488-5121 集团购买热线:010-82325757 技术支持网址http://support.kingsoft.net
邮购地址:北京市9636信箱(100055) 欢迎邮购 邮资5元 以上图片仅供参考，金山公司不负责印刷及影像上出现的错误，公司保留在不事先通知的情况下更改产品规格配置及价格的权利。市场促销活动的解释权归属金山公司。
KINGSOFT
金山软件股份有限公司



官方网站：http://www.ryl.com.cn
神話
RYL online
RISK YOUR LIFE
全新版“神话”公测在即
体验新版“神话”带来的震撼感动
聚友网络
UnionNet
YouxiLand
上海聚友宽频视讯网络投资有限公司 商务：021－52309600 热线：021－5230530


享受心的精彩
密傳
Online Game
www.tantracn.com
欢乐数码
Happy Digital


bitSoft


wayi
The way it's
nVIDIA.
meant to be played


鐵血三國志
SAN GUO ONLINE


北京华义游戏网
更多资讯敬请访问 www.wayi.com.cn



2004年7月号 总119期

主　　管：中国科学技术协会
主　　办：科学普及出版社
编辑出版：《家用电脑与游戏》编辑部
办公地址：北京市海淀区恩济庄18号院
　　　　　1号楼1104室
邮政编码：100036
电　　话：(010)88146001
传　　真：(010)88117608
网　　址：http://www.playgamer.com
电子信箱：play@playgamer.com

主　　编：王潜
总 策 划：宋爱华
编辑部主任：刘威
编辑部副主任：梁华栋
编辑/记者：罗东东　谷岩　周越　石磊
美术编辑：胥斌　单非

广告总监：刘淑慧
广告经理：蒋同庆　李丽
电子信箱：ad@playgamer.com

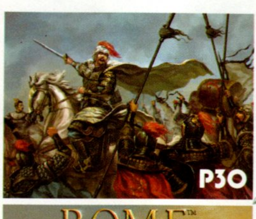
发行经理：杜辉　王瑒
电子信箱：publisher@playgamer.com

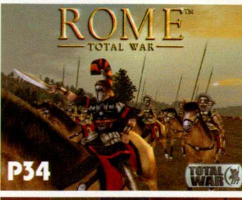
上海代表处：赵廷
电话：(021)58787033
电子邮箱：dagou@playgamer.com

刊　　号：ISSN 1009-6183
　　　　　CN 11-4490/TP
邮发代号：82-622
国内发行：北京市报刊发行局
国外发行代号：1359M
国外发行：中国国际图书贸易总公司
　　　　　bk@mail.cibtc.com.cn
广告经营许可证：京西工商广字第0010号
印　　刷：上海腾飞照相制版印刷厂
定　　价：8.80元

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。



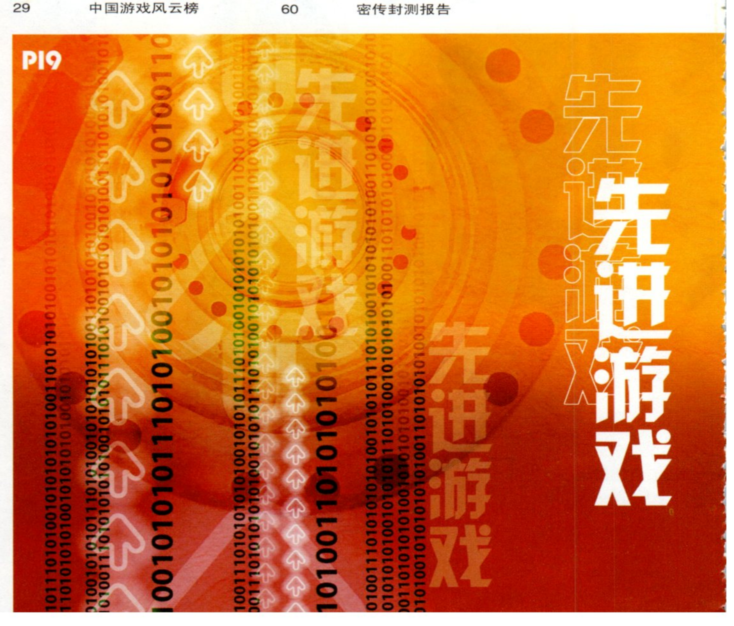




P45

电娱实况

新作速递





大众软件
Play!
游戏基地
GAMESPOT
sina 新浪游戏
联合推荐
历时三年呕心沥血欢乐星空第一星
真·封神演义
○ 自制 3D 奇幻动作多结局 ACT 巨作
○ 媲美 PS2《真．三国无双》，PC平台新体验
○ 独步天下的五大系统：五行技能、武器多样化、
马车系统、法宝系统、角色多样化
○ 国人自制 3D 引擎，魅力惊人体现
A.「细」惊人的人物成像
B.「大」超大规模战斗
C.「快」畅快的人物动作
D.「动」细致的人物贴图
E.「炫」目炫神迷的特效
F.「壮」壮观华丽的场景
○ 深入人心的剧情、高自由度游戏路线、
游戏节奏顺畅明快、直觉式操作接口、
纸娃娃武器装备系统、超越传统的人物系统、
全新技术制作的顶级声光、摄人心魄的场景、
超大量的招数动作、实时战斗随遇随战、
声势浩大的作战场面、绝招、法术、合力技。
这个暑假一定要玩
《真封神演义》
◎ 极度稀缺真金白银亲情奉献珍藏版，全国限量2004套，内含物品：游戏音乐、开光制作过程光碟，图示四大银制护身物品。来自高山佛教国度尼泊尔手工制作西藏大昭寺活佛开光。（仅限以下媒体读者订购：大众软件、家用电脑与游戏、游戏天地、新浪网、游戏基地)，定价：恒星太阳价198元。
「银制六字真言吊坠」
「银制护身手链」
「银制六字真言戒指」
「银制六字真言护身符」
诚征全国经销商
HSF
Happy Star Field
INTERWISE
WISEPLAY
北京欢乐星空科技有限公司
北京海淀区上地信息产业基地信息路1号国际创业园1号楼2305#
电话：010-82895428 82895429 传真：010-82895428
网址：http://www.hsfgame.com 邮政编码：100085
标准版
69元
恒星太阳价

盛夏的果实

我已经与暑假久违了。就像所有那些没有带薪休假的上班族一样，如果我们对悠长假期还心怀奢望的话，那恐怕不得不从辞职、退休、找个人结婚或者干脆被炒鱿鱼之类极端方案中选择一项，以便给自己的人生制造一个分支情节。

但我们还是可以清晰地意识到暑假的存在，比如暑假各种杂志的销量都会受到影响，比如暑假会有很多网络游戏、电影大片进入市场，再比如我们在这期杂志里为大家专门准备了一些关于暑假玩乐的内容，嗯，希望你们喜欢。

也是在这个夏天，国家有关政府部门陆续发布出台了一些与游戏尤其是网络游戏直接间接相关的产业政策和指示精神，海外网络游戏产品的进口将受到严格限制，民族网络游戏出版工程蓄势待发，网吧和电子游戏市场将得到进一步的整顿和规范。这些，对于中国的本土游戏产业可以说是一次难得的机遇。

盛大推出《学雷锋》，很多人笑了，因为这个游戏可能更像随便别的一些什么，而不像个游戏。但倘若着眼于整个产业生存发展的基础和未来一段时期内的走向，我们对这幕活剧的观感，应该还有些别的回味。

在北京二环路的边上，一座巨型广告牌十分醒目，上书"白沙集团"四个大字，右下另有小字写着经营范围仓储物流药业之类。说真的，我不希望以后游戏企业的广告变成眼下烟草集团这个路子，即便在角落里也不能亮出安身立命的本行。

但话说回来，即使变成这样又有何妨呢，只要我们的玩家能够健康快乐，度过每一段宝贵的闲暇时光。

每个盛夏，都有属于它自己的果实。



小马
awei@playgamer.com



游戏观点

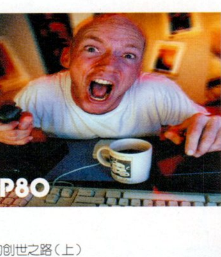
特别企划

文渊阁

玩家广角



大话家游





足球系列游戏全球销量遥遥领先！

6月15日已上市
建议售价:69元
现在就去抢购!

EA SPORTS™
FIFA FOOTBALL 2004

无球控制

拥有FIFA 2004提供的无球控制系统，可以控制不止一名队员。召集铲球，呼喊队友往空当跑位。

塑造自己的辉煌

18个联赛，350个队伍，10000名球员，在多年职业生涯模式中接受挑战吧。

＊体验完美在线游戏

全世界范围内的一对一比赛，创建和参加在线锦标赛。通过EA SPORTS消息发送系统快速寻找在线游戏玩家，让你的脚在球场上说话吧。

FIFA
Official FIFA Licensed Product

本产品带有镭射防伪标志，谨防假冒。



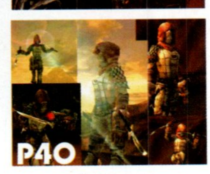
美国艺电有限公司北京办事处
地址：北京市东三环北路2号南银大厦1812室（100027）
电话：010-64100888　传真：010-64108882
网址：www.ea.com.cn

总经销：北京游戏之星软件有限公司
地址：北京市海淀区北三环西路科技会展中心B座10A（100086）
电话：010-62120800/62120801/62110877/62110878　传真：010-62110877-213
网址：www.gastars.com
＊EA保留对于这个产品提示90天后取消EA SPORTS在线服务的权利。

广告索引



PLAY! 强攻目录





极限攻略



软硬武略


神聪
神门
印堂
玉液
合谷
八邪
十宣
鹤顶
大侠的爽
膝眼
通天
9大经脉200个穴道
全新的36种心法
永无止尽的梦幻空间


書魂道
天地
WWW.TENDEES.COM
WWW.TENDEES.COM
WWW.TENDEES.COM
天地无限 邀你同行
WWW.TENDEES.COM
地址：北京市朝阳区十里堡 佳邦2000 B座701室 电话：010－85865570 85865571－72 客服IP800：010－85865573/75
传真：010－85865578 邮编：100025 网址：www.aijoy.com



第二届
中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会
娱乐
无极限
CHINA JOY
CHINA DIGITAL ENTERTAINMENT EXPO & CONFERENCE
Game
Never
Ends
2004年10月5日-7日
上海新国际博览中心
第二届中国国际数码互动娱乐产业高峰论坛
第二届游戏角色扮演嘉年华
ChinaJoy杯展会优秀游戏评比大赛
ChinaJoy电子竞技大赛
21世纪未来数码港展示区
主办单位：
中华人民共和国新闻出版总署
中华人民共和国国务院信息化工作办公室
中国国际贸易促进委员会
中华人民共和国国家版权局
承办单位：
中国出版工作者协会游戏工作委员会
北京汉威国际展览有限公司
首要支持媒体：
sina.com.cn
Play!
上海星期三
承办单位：北京汉威国际展览有限公司 地址：北京市海淀区北三环西路11号,高德写字楼123室,100088 联系人：栾逊先生、漆延征先生、于昆先生、崔颖小姐、陈卓华小姐
电话：+86-10-82090810/82090817 传真：+86-10-82090953 Email：howell@howell.163.com 数码专区：上海聚诺商务咨询有限公司 地址：上海市天目西路218号2座3604室（嘉里不夜城） 联系人：唐烨斌、杜浩、蔡勤琴、张二琰 电话：+86-021-33035544/33030445/63540445 传真：+86-021-33035544*19
Email：Yebin@sh-joinow.com Manager@sh-joinow.com
www.chinajoy.net

《人民日报》2004年6月3日讯：由我国网络游戏公司自主研发的首款面向青少年的教育类网络游戏日前在上海面世。这款名为《学雷锋》的网络游戏首先在上海团中央旧址“渔阳里”纪念馆投入使用，受到了前来参观的青少年的广泛欢迎。

该游戏教育性与娱乐性并重，把题材定位于宣传“七不”等日常行为规范上，让青少年在游戏过程中通过学雷锋做好事，得到教育；游戏中的人物形象可爱，情节有趣，容易被青少年接受。

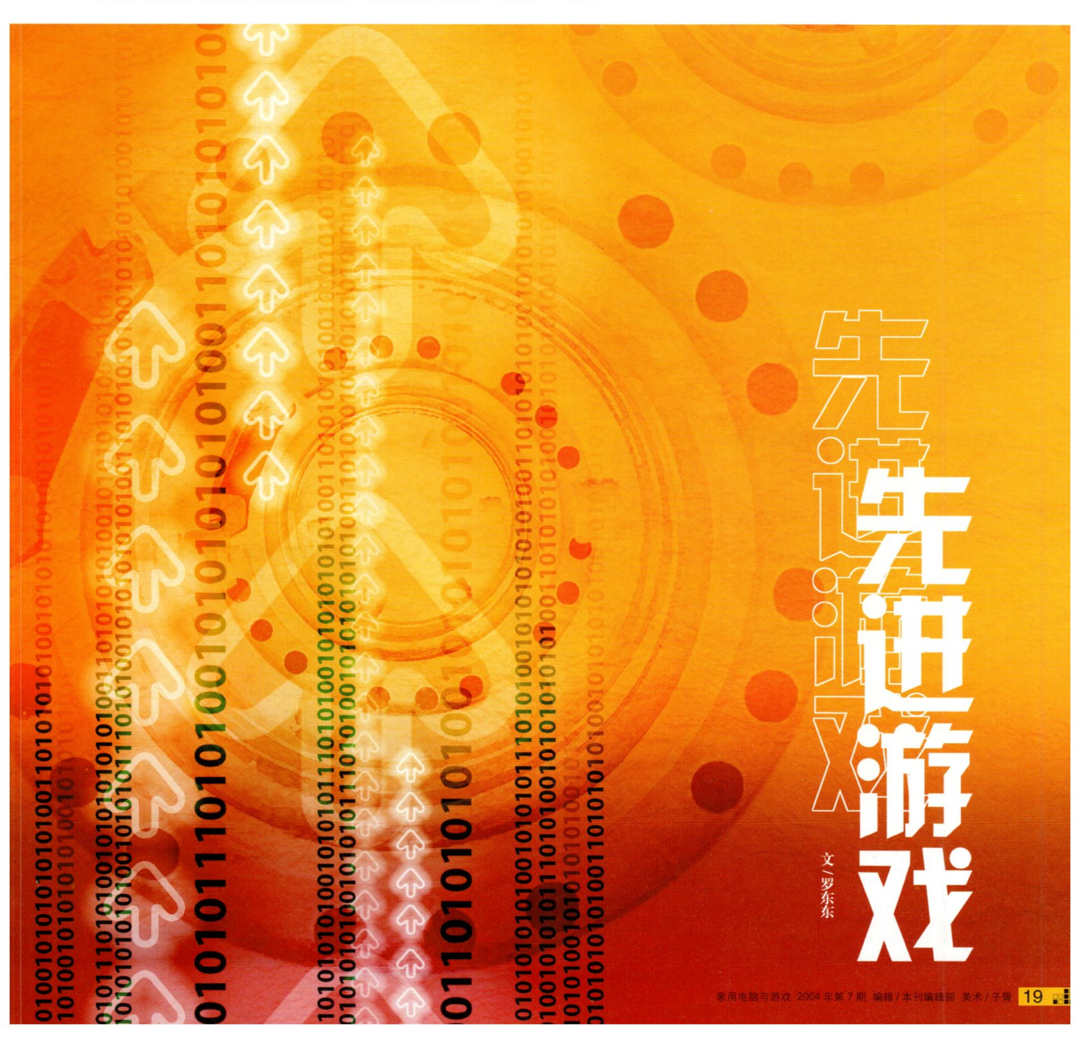
用户在游戏里控制的人物形象是少先队员，脚下有个光圈以区别于普通角色。而游戏中有“说脏话者”、“踩草坪者”、“随地吐痰者”、“闯红灯者”、“乱丢垃圾者”等反面人物和“老爷爷”、“老大娘”、“小朋友”等需要帮助的人物。用户通过阻止反面角色的不文明行为、帮助弱势角色可获得一定的分值作为奖励，但如果没有及时阻止身边不文明行为的发生、没有对其进行帮助教育、没有及时给需要帮助的人以帮助，就会被扣除一定量的生命值，直至游戏结束。

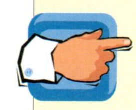
据悉，该游戏由国内知名网络游戏运营商上海盛大网络历时半年精心制作，并无偿捐献给共青团上海市委。

一直以来，有关游戏消息上了重量级的大报，向来是好事不多，坏事不少，这回算是一个天大的例外。按道理说，游戏圈的各路人马都该开香槟庆贺一番，不过，事情好像并非如此：

据说盛大做《学雷锋》的这个事情如今在“圈内”成了一个大笑话，别的不说，至少本人在各大游戏论坛上就看到不少拿《学雷锋》来开涮的帖子，大家都挖苦得非常开心，极尽搞笑之能事。这些天来，很多人，包括我在内，都觉得这是一个理所当然的笑料。

笑过之后，突然发现，我们的笑声有点诡异，仔细一想，竟然有些害怕起来。





新闻点击

胡锦涛强调全党全社会要共同关心未成年人成长

5月31日，在"六一"国际儿童节到来之际，中共中央总书记、国家主席胡锦涛在北京市考察少年儿童工作，与孩子们一起庆祝节日。胡锦涛同少先队员和少年儿童工作者代表就加强和改进未成年人思想道德建设进行了座谈。会场气氛热烈，大家就学校、家庭、社会对未成年人成长的作用，网络、书刊、影视对未成年人的影响，未成年人的心理健康等问题畅所欲言，充分发表了意见。胡锦涛在讲话中指出，中国特色社会主义事业要靠今天的未成年人去继承，中华民族的美好未来要靠今天的未成年人去创造。未成年人的素质如何，决定着中华民族的未来发展和前途命运。教育培养未成年人，不仅要大力提高他们的科学文化素质和体能健康素质，更要大力提高他们的思想道德素质。

胡锦涛强调，全党全社会都要按照中央的要求，高度重视和热情关心未成年人的健康成长，特别要大力加强和改进未成年人思想道德建设。要充分发挥学校、家庭、社区的作用和共青团、少先队、妇联、工会等组织的优势，增强工作合力，提高整体效果，形成全党全社会共同关心未成年人思想道德建设的良好局面。要努力营造有利的舆论环境、文化环境和法制环境，形成尊重未成年人、爱护未成年人、关心未成年人、帮助未成年人的良好社会氛围。要大力弘扬求真务实、与时俱进精神，加强调查研究，认真总结经验，努力探索和把握做好新形势下未成年人思想道德建设工作的规律，把加强和改进未成年人思想道德建设的各项要求真正落到实处。

新闻出版署将大力扶植民族网络游戏和动漫基地

国家新闻出版总署署长石宗源6月15日说，出版总署鼓励各类出版单位用包括大型网络游戏和动漫作品在内的新技术手段再现中国传统文化，以帮助未成年人重建对历史传承的认同。

近两个月以来，中国社会兴起了关于"未成年人思想道德建设"的大讨论。舆论普遍认为，媒体上泛滥的暴力和色情对青少年犯罪率升高起到了推波助澜的作用，其中进口网络游戏和淫秽漫画危害尤甚。

石宗源说，新闻出版总署已经采取大规模行动整治不健康的游戏软件和淫秽出版物。"除此之外，我们也将向孩子们提供健康的和具有民族特色的作品。"

根据这项命名为"民族网络游戏出版工程"的项目，新闻出版总署将会同国内游戏软件开发商，在5年内推出100部具有自主知识产权、具有民族特色的优秀网络游戏软件，其中30部将在年底之前面世。此外，中国在北京、上海、天津、广西和四川等地将组建未成年人出版物基地，建设动漫产品的研发生产基地，自主生产中国风格的动漫产品，参与国内外市场竞争。

新闻出版总署将提高未成年人出版物在出版总量中的比重，在思想品德修养、原创少儿文学、现代少儿科普和爱国主义教育方面打造一批一流品牌。所有经销市场将被要求在显著位置设立未成年人出版品专卖场，拒绝一切有害出版物进场交易。

此外，新闻出版总署还将以书号、刊号和版号等政策和资金来鼓励未成年人出版单位的体制、技术、设计工艺和产品的创新，以推动未成年人出版市场的繁荣。

设想一下，假设我们能跳出这个"圈子"，甚至从自己的思维里剔掉"玩家"的身份，再来看看《学雷锋》这件事，就会发现：在这个世界上，居然有这么一种东西，当它充满暴力、杀戮、破坏、斗争的时候，大家才觉得它是合理的，一旦它的主题里有哪怕一丁点儿的正面的、积极的和向上的东西不合时宜的"渗入"，人们就觉得是不可思议的，甚至是足发一噱的——那么，从主流的、正统的社会来看，这个叫做游戏的东西算是正常吗？

有两个事实不可否认：

第一，作为一种文化产品，游戏的第一目的是娱乐，而不是教化；

第二，从纯粹游戏娱乐的角度考察，《学雷锋》是个上不了台面的东西。

如果这两条是导致大家对着《学雷锋》哈哈大笑的理由的话，那么我想我们肯定忘掉了更重要的一条，那就是：

不论哪一种文化产品，它在具备娱乐属性的同时，也应该具备有教化的属性(虽然后者可能不是第一位的)，如果它只具备前者而不具备后者，那么它就是一个畸形的文化产品，主流社会能给予它的生存和发展空间就会很小。

游戏最早是戴着"开发智力"的漂亮高科技帽子进入中国的，那时候社会、学校和家长都满怀着希望的幻想它有巨大教化作用，给孩子们智力提高若干个百分点，所以对于游戏的否定论点很少。后来大家发现上当，于是各种各样的批评之声就开始不绝于耳了。游戏的遭遇很能说明一个问题，就是想要得到主流社会的认同，教化功能是一个不可或缺的属性。

在我们身边，几乎所有的文化产品都同时具备教化和娱乐两种属性：有《指环王》，也有《孔繁森》；有《流星花园》，也有《钢铁是怎样炼成的》；有《天龙八部》，也有《林海雪原》，无论说前者们拥有多么强大的，呼风唤雨、排山倒海的能量，但是后者们始终能得到一个不容忽视的头衔——"主旋律"，这个"主"字不是代表它们有多少受众，或者占据了多大的市场份额，而是表明了主流社会对它们的赞同和扶持，也正因为有了它们，文学、音乐、绘画、电影、电视等等文化形式才各自在中国的文化殿堂占据了各自的位置。对于不具备教化功能，而只能供人取乐的东西，不管它有多么有趣或者具备怎样的民间影响力，永远是够不上"文化"或者"艺术"这种级别的，顶多只能被定义为"玩意"。

而现在，中国的游戏正处在尴尬的"玩意"阶段。

《学雷锋》是个小品级的作品，与那些发行量百万或者注册用户千万的超级游戏大作自然不可同日而语，可有一点，"玩意"做得再大，即便像天下第一的《传奇》那样，做成个"玩意"中的霸主——终究还是个"玩意"。而同出盛大之门的《学雷锋》则不一样，不管它的制造是不是盛大的一次炒作行为，就其作品本身而言，正在努力尝试着让游戏摆脱"玩意"的形象，而且它已经获得了一定意义上的成功，中国最有话语权的一张报纸——《人民日报》为它说话了，主流社会在为它叫好……它正在为游戏打开另一扇门。

前些日子在"博客中国"上看到有人争论网络游戏算不算"先进文化"，我觉得这个论题其实不够科学，或者说完全没有争论的必要。游戏本身只是一个载体（可以说是一种先进的高科技载体，但这个和"文化"无关），就如一本空白的便签纸，爱因斯坦拿去用了，也许就能把偶尔想到的类似于相对论的天才构想记下来，化为人类科学进步征途上重要的一步；而我拿去用了，只会在上课的时候用来画点机器猫什么的，然后下课后扔到废纸篓里。载体本身不具备文化上的"先进"性或者"落后"性，载体的内容才能具备"先进"或"落后"的属性。

当然，我不认为世上的文化产品除了"先进"就是"落后"，这样太极端。还是拿游戏来说，目前的游戏产品，从文化的"先进性"来说，分为三种：

A，具备先进思想内涵的，有教化作用，同时具备娱乐功能的；

B，只具备娱乐功能，没有教化作用，或者教化作用极少的；

C，含有有害思想内容的，具有负面影响的。

这是一个纺锤型的结构，我们日常玩到的绝大部分都是第二种游戏，主题无非是战争、冒险、格斗、赚钱、运动等。第三类游戏——宣扬暴力、色情、带有错误政治倾向……属于少数，这些大家都很熟悉了，问题在于第一种游戏，为了称呼方便，我给它定了一个新名字，叫"先进游戏"。

什么是先进游戏？如前所说，我觉得应该具备两个必要条件：

首先是"教化作用"。这个"教化"我认为不仅仅在于"政治"上的教化，还应该包括更广阔的范围：道德、科学、文化等等，只要在任何一个方面具备对受众进行正面的、有益的教育的功能，那么我们就应该说，这款游戏对玩家有教化作用。

其次是"娱乐功能"。娱乐功能本身不具备文化的"先进"性，但是它承担着将"教化作用"更好的推广的责任，如果一款游戏丧失娱乐功能，没有受众，那么它的"教化作用"也就形同虚设，失去了存在的意义。

一直以来，中国游戏业对于“先进游戏”的发展做得很糟，甚至完全忽视这项重要工作的存在（这也是导致主流社会对游戏怀有敌意的最主要原因之一：游戏一直以来顽强的拒绝主流社会所主张的思想和价值观，成了一个文化叛逆），给《学雷锋》泼冷水的现象就是忽视“先进游戏”重要性的典型表现。这种情况持续下去，对游戏业的发展极为不利。目前，“健康游戏忠告”已然如“吸烟有害健康”的标签一样，贴满了每一个游戏产品，大家想想，为什么书籍、影碟上没有这个“健康阅读”或者“健康观看”标签？这是因为游戏在主流社会的心目中，已经变得越来越像香烟了：第一能赚钱，还是大钱，所以不能轻易全面禁止；第二，没什么太多好的作用，所以要提醒大家提防小心，尽到政府部门应尽的职责。

香烟是没救了，要是谁能制造出抽了可以延年益寿，促进新陈代谢的香烟，估计要给他发100个诺贝尔奖，而游戏不一样，游戏还有救，还有和香烟划清界限的希望。希望就在于“先进游戏”。

我认为，在发展“先进游戏”的工作中，应注意的主要是两个方面：

第一方面，主题限定过死的问题，返观近几年出品的“主旋律”主题游戏，《地雷战》、《朝鲜战争》、《鸦片战争》、《抗日》，除了革命战争就是反帝反封建，内容单调，政治味道太浓。就算在学校里，除了政治课，还有语文数学物理化学历史地理，为什么“具有教化意义”的游戏就只能有政治题材呢？

而政府在扶植积极向上的游戏产品时，也不宜只对“政治思想教育”的产品格外垂青，要看到其他具备教化意义的游戏同样也有扶植的价值，要把它们和那些只有娱乐性的普通产品区分开来，在审批、管理、税收等方面给予一定的便利，促使游戏厂商主动的制作、推广这类游戏。

第二方面，娱乐性不足的问题，说句俗话就是“叫好不叫座”，其实《学雷锋》也算是一个例子，记得原来还有一些国产游戏，例如早期《中国民航》、《大唐诗录》等，选题非常好，可是图象落后，操作不便，玩法单一，并没有在玩家中流传开来。解决这个问题，一定要把“娱乐和教育不兼容”的思想扭转过来，对于这类主题的游戏，更要注重其娱乐性。

要做好这一点，学习国外经验必不可少。在国外游戏作品里，我们看到类似于《文明》、《模拟城市》、《模拟地球》、《大航海时代》、《不可思议的机器》、《航空霸业》、《恺撒大帝》等题材繁多的游戏，它们都是教化性和娱乐性成功结合的典范。另一方面，在很多国外游戏里，政治思想随着精彩的娱乐内容向全世界灌输，例如《红色警报》、《提督之决断》、《自由战士》等，美国军方甚至不惜巨资制作名为《美国陆军》的免费游戏，来为它的招兵买马摇旗呐喊，这些产品，虽然它们所宣扬的思想可能毫无价值甚至荒唐谬误，但是它们使用的有效手段就是可贵的“他山之石”，值得我们借鉴。

只要我们把这两方面的问题解决了，同时具备教化功能和娱乐功能的“先进游戏”就会越来越多，游戏这种新的文化形式在提高全民素质方面的作用就会凸现出来，最终它的价值会得到主流社会的全面肯定。

邓小平同志指出：“我们的阵地如果无产阶级思想不去占领，非无产阶级思想就必然会去占领。”给游戏打上个“忠告标签”固然有用，但只是一种消极的做法，就好像在空地围上铁丝网，立上一块“可能有危险”的牌子，可我们的先进文化还是没有“占领”这块阵地，里面仍然可能龙蛇混杂，花草同生。而积极的做法应该是把这里改造成一个漂亮大花园，用优秀的、向上的“先进游戏”去驱除那些不良的、有害的垃圾，然后拿掉警告牌，拆掉铁丝网，让所有喜欢游戏的人都能健康、快乐的在这个花园里玩耍，并获得有益的东西。

发展“先进游戏”，无论对社会、政府来说，还是对游戏商、玩家而言，都是一项值得大家积极努力探索的，意义深远的事业。

后记：搁笔之后，收到本刊驻上海记者大狗的一篇“游记”，读完之后，感慨良多，深觉发展“先进游戏”任重道远，绝非写一两篇文章那般简单，从政府到民众，从游戏商到玩家，还有我们这些游戏媒体，有许多事情要从最具体的工作做起，愿大家能协力奋进！■

共青团中央网络影视中心成立网游开发项目组

为了给青少年提供内容健康、思想内涵丰富的网络游戏产品，让他们在娱乐中受到教育和启迪，共青团中央网络影视中心将联合相关单位共同开发爱国主义题材网络游戏。该项目受到中央及国家相关部委的重视支持，相关部委及青少年组织将在推广等方面给予积极的配合，并提供有力的政策支持，通过组织活动等多种方式进行全国范围推广。

目前，团中央网络影视中心已经成立了专门的网络游戏开发项目组，完成了部分前期策划文案工作，并邀请文化管理部门负责人员、网络游戏市场研究人员以及游戏用户进行了广泛的调研。为了将该项目做好，奉献给广大青少年以精品，中心诚邀国内外具有实力的游戏开发、运营及投资商共同合作完成该游戏开发项目，具体合作方式可经双方协商确定。

团中央网络影视中心将利用丰富的组织资源，发挥共青团和少先队的组织优势，与合作方一起共同开发出适合青少年娱乐的优秀游戏产品。在获得良好社会效益的同时，共同创造丰厚的经济效益。

电子游戏出版物和互联网游戏出版物首页显著位置必须刊登《健康游戏忠告》

中宣部、新闻出版总署值“六一”之际发出《关于进一步加强和改进未成年人出版物出版工作的意见》，要求所有图书、报刊、音像、电子、网络出版单位都要为未成年人健康成长营造良好的舆论导向和文化氛围。

《意见》要求所有出版物经销场所都要尽可能在显著位置设立未成年人出版产品专卖场或专柜，拒绝一切不利于未成年人健康成长的出版物进场交易，培育健康的消费市场；要求所有电子游戏出版物和互联网游戏出版物首页显著位置必须刊登《健康游戏忠告》，凡未按要求刊登者，将一律停止出版、运营、服务和销售活动。

《学雷锋》游戏参观记

团中央旧址在淮海中路上。淮海中路是上海有名的精品购物街，在众多商厦和专卖店中间，有一处不起眼的弄堂，这里就是团中央旧址所在地——渔阳里。

走进渔阳里拱门，发现里面是一小片住宅区。团中央旧址在一条横着的小弄堂里，四周被住户包围。这儿就像上海的许多老弄堂一样，自行车摆放在并不宽敞的过道两边，弄堂上方仅有的一线天空被晾晒的衣物切割开来。团中央旧址的六扇大门紧闭着，走上前去敲了敲门，没有反应。一位保安从身边走过，向他询问，被告知团中央旧址仅向团体开放，不对个人开放，而且需要预约。

不甘心白跑一趟，徘徊片刻，见有人开门走出，便边低头做摸索状，边跨了进去。只见大厅内端坐着十数位保安，向一旁的工作人员询问有无一款叫《学雷锋》的游戏陈列于此，答曰雷锋纪念室在二楼，内有电影资料、文字资料，是否有游戏不得而知。欲上楼观瞻，被告知因地板打蜡，不得入内。



E3官方大奖揭晓，EA大有斩获

第10届E3独立奖项"游戏评论家奖"于美国时间6月8日揭晓，最受瞩目的"年度最佳产品"(Best of Show)由索尼的PSP主机获得，其它主要奖项名单为：
最佳原创游戏：《大金刚：丛林冲击》(任天堂，NGC)
最佳PC游戏：《细胞分裂Ⅲ》(UbiSoft)
最佳家用机游戏：《光晕Ⅱ》(Bungie/Microsoft，Xbox)
最佳主机/周边：PSP(SCE)
最佳动作游戏：《光晕Ⅱ》(Bungie/Microsoft，Xbox)
最佳动作冒险游戏：《细胞分裂Ⅲ》(UbiSoft，PC)
最佳格斗游戏：《街头教父Ⅱ》(EA，全家用机种)
最佳角色扮演游戏：《翡翠帝国》(Bioware/Microsoft，Xbox)
最佳竞速游戏：《横冲直撞Ⅲ》(EA，PS2/Xbox)
最佳模拟游戏：《模拟人生Ⅱ》(Maxis/EA，PC)
最佳运动游戏：《劲爆美式足球2005》(EA，全机种)
最佳策略游戏：《指环王：中土之战》(EA，PC)
最佳益智/大众/迷你游戏：《大金刚：丛林冲击》(任天堂，NGC)
最佳多人联机游戏：《光晕Ⅱ》(Bungie/Microsoft，Xbox)

张朝阳孙楠长城授剑 刀剑Online惊现天下第一雄关



6月3日，备受关注的原创网游《刀剑Online》在拥有"天下第一雄关"美誉的居庸关长城脚下举行发布会，宣布7月4日正式公测。著名歌手孙楠应搜狐公司力邀，以《刀剑Online》主题音乐代言人身份出场，在接受《刀剑Online》授剑后，更以一曲特别创作的《刀剑》主题曲，引起全场轰动。搜狐公司代理运营的《刀剑Online》，是由曾经以《刀剑封魔录》荣登美国Gamespot榜首的国产游戏研发公司像素软件打造，原汁原味的中国功夫将是其有别于其它网游产品的最大特色。

音乐网游O2 Jam即将进入中国

5月24日，GameX公司与韩国O2 Media公司于上海举办了O2 Jam游戏在中国大陆和港澳地区总代理的签约仪式。

GameX公司总裁曾家盛先生表示："非常高兴在众多竞争者中脱颖而出，获得这么优秀的音乐游戏的中国总代理权；我们有信心通过推广使这款清新健康的游戏在中国获得巨大的成功，成为年轻一代喜欢的新潮音乐休闲娱乐方式。"

O2 Jam是第一款大型多人在线音乐娱乐游戏(MMOMPG)，融合了Avatar系统和流行音乐竞赛的趣味性。玩家可在游戏中运用电吉他、贝斯、鼓和键盘四种乐器组织自己的乐团，制作自己基于mps格式的音乐，并能与其它玩家组成的乐队展开音乐比赛。该游戏曾在韩国beta版测试游戏排行榜上位居前三甲。2004年1月，O2 Jam收费后平均同时在线人数稳定保持在2万余人。





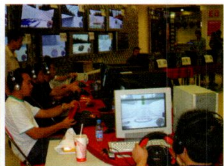
暴雪最新珍藏版玩偶将于中国限量发行



据来自GamEdge的最新消息，为了满足中国众多暴雪Fans的强烈要求，经过漫长的洽谈和争取，由GamEdge公司直接从美国原版引进的包括Warcraft以及Diablo两个系列的最新制作的珍藏版玩偶，将于7月下旬在国内正式上市，与全球其他地区同步首次发行。

这将是美国暴雪经典游戏的玩偶系列首次在中国大陆正式单独发行。GamEdge是目前暴雪玩偶在中国指定的唯一的发行合作伙伴。相关详细信息请关注www.gamedge.net，玩家预定可咨询GamEdge全国各省经销商。





数码赛车联盟04赛季第二回合战罢，职业赛手折桂

由数码赛车联盟(ITCA)主办的"鼎好杯"数码世界冠军赛于5月22日在中关村鼎好电子商城举行，本次比赛得到北京市海淀区体育局以及广大车迷的支持。经过一番激烈角逐，冠军由从事职业赛车运动的侯俊鹏夺得，另一位职业车手门光远屈居亚军，数码车手胡博飞夺得第三名。《家用电脑与游戏》杂志编辑石磊应邀担当了本次比赛的裁判。

单机厂商添新军，欢乐星空正式成立

经过细致有序的准备工作，日前北京欢乐星空科技有限公司正式在北京上地信息产业基地国际创业园挂牌成立。时值国内单机游戏市场低迷之际，欢乐星空致力于单机游戏市场的拓展，推行精品路线，与国内外著名游戏制作公司建立广泛联系，着力于国内外精品游戏的引进、发行、代理业务，本着"欢乐"的理念为国内玩家提供国内外健康文明的知名精品游戏。欢乐星空设立了单机游戏事业部、新事业拓展部、研发策划事业部三大部门，并投资了两家国内研发公司，引进了国外先进制作引擎，形成国内有自主研发实力的游戏公司。

上海贝尔阿尔卡特与盛大建立战略同盟

6月10日，上海贝尔阿尔卡特和盛大网络在上海举行新闻发布会。双方宣布在宽带DSL领域展开合作，并签订了谅解备忘录。上海贝尔阿尔卡特总裁狄加和盛大网络董事长兼CEO陈天桥出席了发布会。



陈天桥在回答本刊记者的提问时表示，网络游戏商、接入设备生产商和电信运营商之间的利益关系呈三角状，而非线性，上海贝尔阿尔卡特与盛大网络的合作不会以电信运营商的利益为代价。

盛大网络目前的用户80%以上来自网吧，随着市场竞争的日益激烈，以及政府对网吧管理的加强，盛大开始试水家庭娱乐。在开拓家庭用户的途径上，国内网络游戏厂商大多选择直接与电信运营商合作，与接入设备生产商之间的大规模合作尚不多见。

根据协议，上海贝尔阿尔卡特将其DSL解决方案与盛大网络的在线游戏捆绑，提供给中国电信业务供应商一整套宽带解决方案，还将向业务供应商提供针对终端消费者的游戏应用推广业务咨询服务。

中国电子竞技联赛2004即将开赛

中国电子竞技联赛2004即将拉开帷幕。本次GOC2004作为中国国际网络文化大赛的电子竞技专项赛事，赛程安排分为第一阶段的网吧连锁选拔赛、第二阶段的分赛区预赛与第三阶段的总决赛阶段。

GOC2004是第一个以网吧作为对象的电子竞技赛事，选手可以通过代表网吧参与到GOC2004中。同时配合GOC2004推广的网吧俱乐部形式，网吧将成为电子竞技选手的俱乐部出现在本次联赛中。开展大规模电子竞技职业俱乐部化的尝试，希望能够促进国内电子竞技产业的发展，为广大选手提供更多接触职业俱乐部的途径，也为各地网吧提供全新的基于电子竞技的经营项目。

目前，全新的中国电子竞技联赛网站已经发布，各地网吧与选手都可以通过GOC官方网站了解联赛的各类信息并参与报名和交流，请留意官方网站www.letsgoc.com。



第四届互联网与多媒体全球峰会将在京举办

由国际多媒体协会联盟(FIAM)主办的"第四届互联网与多媒体全球峰会"将于今年10月18日~20日在北京宣武区的国际传媒大道上举行。届时,将有来自国际多媒体协会联盟及其会员企业、相关产业、政府和国际组织的代表500多人参加会议,从政策、贸易和技术等方面探讨全球多媒体行业的发展方向,共同展望数字未来。

北京市政府对此次峰会非常重视,北京市副市长陆昊亲自担任组委会主席。峰会的主题是"多媒体与数字未来:连接中国与世界"。国际多媒体领域的著名人士将参加会议,如美国E3主席、互动数字软件协会总裁DOUG LOWENSTELN;DELL集团创始人及首席执行官MICHAEL DELL及来自美国、加拿大、印度、巴西等国家的多媒体行业协会的领导人。

峰会期间,还将举办以"多媒体与数字未来"为主题的展览会。参加展览会的企业包括全球范围的媒体集团、数字内容和电子娱乐的制作商和出版厂商、多媒体软件厂商、在线娱乐与教育的提供与运营商、消费类多媒体电子产品制造商以及融资与创业基金,为互联网和多媒体行业提供了一个良好的展示和交流平台。

亚洲动漫作品巡展正式启航,仲夏动漫风潮席卷全国

"2004亚洲动漫作品巡展(北京站)暨第六届北京动漫大会"将于7月9日-7月13日在北京农业展览馆开幕。此次6000平方米的展览面积中,展出的画稿将近2400幅;有全国几百家动漫社团的加盟;大量动漫衍生产品的展示;高水平的中国原创动画短片;上千幅来自亚洲各地漫画大师的手稿和数百部最新网络FLASH动画作品。

《中国新漫画十年》大型主题活动,将回顾中国新漫画十年发展历程,展示十年新漫画成果。享誉亚洲的漫画大师平凡、陈淑芬,陈志华、乔英、林玉琴及姚非拉、姚巍、丘天、陆明等国内顶尖的漫画家们都将携带最新的力作亲临北京现场与漫迷互动。新派武侠小说巨匠温瑞安将携力作《布衣神相》改编的同名漫画书出席现场举办的首发仪式。COSPLAY大赛也将是展会的绝对亮点。本次巡展的官方网站是绝对动漫网(www.273c.com)。



网易网游频道7月推出新版

网易旗下的网易游戏频道(game.163.com)从建立之初就将自身定位于成为国内最大的游戏门户网站,为玩家提供多方位充实的游戏相关资讯内容。经过数年的发展,网易游戏频道逐新建立起了自身的游戏资讯服务体系,2004年7日初,为了更全面和有效的针对国内网络游戏的用户与厂商,网易游戏频道将网络游戏栏目进行了全面的改版,根据玩家们的不同需求增设了丰富多彩的内容栏目,其中包含不少玩家比较感兴趣的网游专区和专题内容。新推出的网络游戏频道将从网游活动、网游论坛、国产网游游戏等几个主要方面来为玩家们展示网络游戏市场的发展动态。



浪漫武侠网游《碧雪情天 online》开始公测

国产浪漫主义武侠类网络游戏大作《碧雪情天 online》将于7月进入公开测试阶段。

游戏开发商北京创意鹰翔是国内最老牌的游戏制作公司之一,曾经制作过《生死之间》系列、《碧雪情天》系列等深受玩家喜爱的国产单机精品。《碧雪情天 online》是由原班人马在同名单机游戏的基础上经过2年时间的研发,1年时间的内部封闭测试后隆重推出的网游大作。



2004游戏专题网站制作大赛拉开序幕

6月20日,由中国青少年网络协会、中国联通联合主办,联通游戏网承办及多家游戏媒体承办的"2004游戏专题网站制作大赛"拉开序幕。本次大赛旨在促进广大游戏玩家对网页制作的学习,通过学习给游戏娱乐带来更多的正面激励,把对游戏的感情通过网站制作的形式表现出来,为游戏网站制作者提供展示才华的舞台,提升个人游戏网站创作的原动力。本次大赛面向全国玩家,征集优秀的原创游戏网站;中国联通将提供免费的服务器资源和丰厚奖金,帮助玩家实现建站梦想。20日起大赛组委会接受大赛报名与作品提交,大赛详细资讯可登陆大赛官方指定网www.game165.com查询。

金山、智冠两岸结盟《剑侠情缘》网络版进军台湾市场

6月16日,金山公司和智冠公司在北京长城饭店共同宣布,《剑侠情缘》网络游戏将进军台湾市场,同时双方结成战略同盟,共同推动中国原创网游的两岸市场一体化发展。台湾智冠科技将在台湾和香港地区代理运营金山公司西山居工作室《剑侠情缘》系列网络游戏产品,金山公司承担面向其市场定制的繁体版产品研发和相关平台的技术支持工作。首款《剑侠情缘》网络版预计8月在台湾、香港地区开通运营。此次结盟所蕴涵的民族、产业、文化的意义如此深刻,文化部、新闻出版署、信息产业部、商务部、中国软件行业协会、北京市软件促进中心、游戏工委和对台办等领导均亲临现场,共同见证这历史性的时刻。在发布会上,金山公司总裁雷军先生和智冠科技总经理王俊博先生拔剑为誓的场面把现场气氛带到了高潮。



《火线任务》加盟CIG2004 第三届中国电子竞技大会起锚

6月16日,国内规格和级别最高、阵容最强的国家级电子竞技盛会CIG2004正式拉开帷幕,在今后5个月的时间里,大会将分地区组织高水准的对抗类游戏、网络棋牌类游戏、手机应用游戏、宽带网络游戏及各种新品新款游戏大赛,通过参与性极强的赛事平台,将广大游戏商及网民吸引到健康益智的电子竞技活动中来。所有的电子竞技爱好者将为CIG最高荣誉——"金手指"奖而展开激烈的对抗。此次CIG2004更首次引入宽带网络游戏大赛,玩家呼声甚高的3D宽带网络游戏《火线任务》将作为正式比赛项目进入CIG大赛平台。

欢乐暑期空间互动狂赠送

一年一度的中考和高考结束在即,紧张的考生们将彻底放松。空间互动公司在暑期推出针对应届毕业生的大赠送活动,在今年的初高中考生中,只要凭准考证到该公司购买游戏《恐惧杀手》一套,再加10元就可以得到由空间互动48元以下的游戏一套。写出玩后心得的玩家还有机会获得该公司另外赠送的精美游戏。

参与的玩家可以直接到该公司购买,或把准考证和身份证复印件寄到北京空间互动科技有限公司并汇款,具体地址是北京市海淀区清河安宁庄西路9号院金泰富地大厦709,邮编100085,咨询电话82743180。

天方夜谭加快脚步,众多精彩齐聚一身

Q版3D网络游戏《天方夜谭 Online》已正式签约中广网,距离这款2004年度大作与玩家见面的日子也越来越近,各项工作都在紧锣密鼓的进行中。从之前的几次小规模封闭式内测和抢先试玩的反馈中,无论是从游戏画面还是系统设置方面都得到了许多宝贵的玩家意见。

中广网与唯晶科技非常重视玩家建议,组织了专门的技术更新团队,针对玩家提出的几项不足之处进行了优化。到目前为止,《天方夜谭 Online》已经经历了可喜的改变,游戏画面经过高技术渲染,场景以及人物精致度都得到大幅提升,游戏整体框架的不断丰满也给玩家带来更多的惊喜,一个越来越精彩的《天方夜谭》正向我们走来。



《热血江湖》四测结束,中韩紧密合作力求双赢

《热血江湖》第四次大规模内测已圆满结束,这款由韩国知名游戏公司KRGsoft和Mgame合作开发的卡通风格全3D武侠网络游戏,在众多期盼已久的游戏玩家面前展现出更多的特色,赢得业界好评。

此次测试为期15天,发放测试帐号6万,最后据KRG公司服务器登录监控数据显示,测试登录IP竟超过10万。经线下问卷调查,原来是多数游戏帐号都有数位已注册但未拿到内测号的游戏玩家在共用。鉴于玩家参与热情,《热血江湖》官方表示:游戏测试目的是为了游戏的完善,当游戏开发人员都确实觉得游戏成熟到了公测的时候,才会自信的向所有玩家敞开大门。

成功经过第四次测试后,KRGsoft对中国市场充满信心。KRG公司认为,中国网络游戏行业的竞争力正开始上扬,随着2004年中国行业政策的规范化,中韩游戏业的竞争将更为激烈,同时两国游戏业的合作将更多。而像《热血江湖》与中方代理商北京一起玩公司的多边合作,打造出的游戏品质、品牌,优势将更为明显。



英雄齐出手，百万巨奖现西游

5月，网易推出了"英雄齐出手，百万巨奖现西游"活动，这是网易公司在长期的《大话西游 online Ⅱ》取得优秀成绩后首次以大投入举办的大规模游戏市场活动。6月13日，网易特邀的全国各地40位玩家来到广州参与最后的"线下竞猜部分"，活动最高奖项为1辆大众GOL汽车和5台IBM笔记本。

线下竞猜以投标方式进行，40名玩家各自提交一个从1~999的数字，谁投标的数字最接近于总体的平均数，谁就可以获得奖品。经过近2小时的现场竞猜，最后来自济南的刘先生获得了最后大奖大众GOL汽车。会后，广州网易互动娱乐联席总监黄华先生表示，类似活动网易公司还会继续坚持进行，希望能带给玩家最大限度的机会和回报。过一段时间就是《大话西游 online》的两周年纪念日，届时网易还会继续举行更大规模的纪念活动。

A3乐之魂总决赛落幕快乐大本营

6月12日，湖南卫视著名娱乐节目"快乐大本营"播出了《A3》乐之魂总决赛专题。进入决赛的选手们各展风采，罗中旭、伊扬等评委嘉宾到场助兴。在节目的最后，北京选手秦莉勇夺桂冠，获得3万元大奖。《A3》乐之魂全国主唱歌手选拔大赛宣告圆满结束。

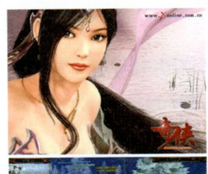




让科技化繁为简，华旗资讯发布灵动技术

5月22日，华旗资讯作为第七届中国北京国际科技产业博览会(科博会)高新企业发展前沿论坛的民族企业，在人民大会堂新闻发布厅举行了以"让科技化繁为简"为主题的"灵动技术暨产品发布会"，正式推出采用嵌入式操作系统的灵动技术(AutoInside)，以及应用这一最新技术的爱国者aigo系列移动存储新产品。基于"灵动技术"的行业解决方案涵盖会员管理、软件保护、版权保护、CRM、媒体网络发行、网络通讯、电子政务、集团用户等，它们将"灵动技术"广阔的市场前景和引人入胜的应用体验展现在人们眼前。

改版《奇侠XIAH》组队大比武





剑，爪，扇，谁能傲视群雄？《奇侠XIAH》的江湖，实力才是解决问题的保证。

对于《奇侠XIAH》这样一款武侠网络游戏来说，玩家体验到的更多是那种笑傲江湖、快意恩仇的侠客风范。在本次《奇侠XIAH》改版中，将更大的发扬这一特色，"组队比武系统"即将登场，让玩家体验真正的武林切磋。"组队比武系统"可以在非对战场地实现，玩家在可以在野外比武而不损失名誉。"组队比武系统"设置了"博彩"功能，玩家可以根据实力及财力对比赛进行投注，胜利一方将获得这些奖励，失败方将失去投入的资金。这一系统的放出，《奇侠XIAH》的PK系统将更丰富多采，后面更有多种门派战即将开放。

精英915P带您进入电脑3G时代



6月22日，全球主板领导厂商精英电脑在北京展览馆报告厅召开了主题为"精英915P带您进入电脑3G时代"的新品发布会，正式向业界公布了基于Intel 915P(Grantsdale)芯片组的精英主板。作为精英合作伙伴的Intel的厂商代表也应邀参会，向业界及媒体展示了其全新系统架构的技术优势、使用注意事项及应用前景。在915P主板的研发上，精英本着普及下一代主流标准的原则，同时在设计(Design)、性能(Performance)、价值(Value)各个层面兼顾到面向未来的理念，Great design、Great performance、Great value，精英915P提出的3G理念，将为用户打造强大的多媒体应用中心提供全新的选择。

中国网络游戏界首例"假月卡"事件曝光





6月1日，北京侠客行公司召开发布会，宣布就"晶合公司销售《侠客天下》假点卡"一事已对晶合公司提起诉讼。

侠客行公司5月18日接到玩家投诉，发现晶合e都网上商城中一款"侠客行月卡"的充值网址、官方网站及客服电话等指向侠客行公司，而侠客行公司运营游戏应为《侠客天下》。

事发后晶合方面解释原因系网站编辑出现失误，并就此向侠客行公司进行了正式书面道歉。但侠客行公司强调晶合在《侠客天下》原定5月28日收费前出现此种失误绝非偶然。目前，东城区法院已受理此案。《侠客天下》唯一指定经销商骏网公司表示保留诉讼权力。

智冠电子新概念单机游戏登场

6月8日，智冠电子在北京昆仑饭店举行了"以武侠沟通，与世界互动"次世代N-RPG《互动武侠》发布会。

会上智冠电子研发负责人曾宝忠先生向到会的30家媒体介绍了N-RPG的概念。《互动武侠》作为一款网络化单机游戏，试图建立一种新型电子娱乐平台模式，其章回体的游戏结构、单机与网络相融的游戏方式令现场记者耳目一新。中国台湾真善美出版社的宋德全先生随后介绍了该游戏得到的20余位武侠作家、百余部武侠作品的背景支持，表明了与智冠共同推广中华武侠文化的决心。之后，有记者参与体验了游戏中精彩有趣的卡牌对战模式，会场气氛十分热烈。



吴宇森将执导三部游戏电影

继宣布将任天堂名作《银河战士》(Metroid)，及美国Midway的游戏《Spy Hunter》改编成电影之后，吴宇森日前表示与法国Ubisoft达成协议，将游戏《彩虹六号》改编成电影。

在好莱坞稳步立足的吴宇森最近与游戏业关联紧密，他成立了新公司Tigar Hill Entertainment，为SEGA制作3款游戏，同时在电影方面积极拓展，将3款游戏改编电影收拢麾下。

首支中国电子竞技国家队诞生



6月12日，"2004中国电子竞技国家队选拔赛"在辽宁省体育宫隆重举行。参加比赛的88位选手来自北京、上海、成都、广州、沈阳、长沙、武汉、西安八大赛区，参加《反恐精英》、《星际争霸》、《魔兽争霸》、《FIFA足球2004》四个不同项目的比赛。

6月13日，中国第一支电子竞技国家队成立仪式在辽宁大厦隆重举行。中华全国体育总会副主席、CEG组委会执行主任何慧娴女士亲自到场为国家队成员颁发证书。最终名单如下：《反恐精英》：北京CS代表队(王丹、张争、张超、张精宇、吴润波)；《魔兽争霸》：周晨、王浩、孙力伟、苏昊、尹路；

《星际争霸》：庄传海、张明璐、庞泰、杜今、马天元；《FIFA2004》：林晓刚、张卫伟、祝京楠。



中韩国际电子竞技对抗赛的新闻发布会同时举行。电子竞技国家队将于8月份代表中国出战由CEG和韩国ISZ联手举行的2004中韩电子竞技对抗赛。

声音

“请那些对 310 磅的交通工具毫无兴趣的人注意了，一艘 1500 磅的载人交通工具正在空中飞行。它飞上空，并在其升空的地方完整着陆，没有丢弃、没有伸展、没有脱离。BTW：《毁灭战士 3》的 Beta 测试很顺利。”
——约翰·卡马克所带领的 Armadillo Aerospace 小组的载人太空飞船终于升空了，对于他来说，宇宙飞船试飞成功远比《毁灭战士 3》测试成功重要得多。



加布·纽维尔


约翰·卡马克

“在失窃事件公布后的几天内，网上的玩家们就已经捕捉到了犯罪分子的动向。玩家们能够如此迅速且机智地解开过去无法解决的法律问题，实在令人感到讶异。”
——Valve 公司首席执行官加布·纽维尔对玩家们的聪明才智钦佩不已。《半条命 2》源代码失窃事件已告破案，期间 Valve 曾接获玩家提供的数千条与犯罪活动有关的线索，并最终在多国警方的协助下，顺利地将犯罪分子一网打尽。

“诸君，快乐地游戏吧！”
——索尼电子娱乐所面向 50、60 岁左右的中老年人，在都内东京国际会展中心举办了一场游戏展览会，以帮助这些中老年人树立积极的人生观和生活乐趣。索尼在现场展示了通过审核适合成年人的游戏，并由游戏分析家平林久和担任现场讲解，另外还有一系列教授成年人游戏的现场活动。

“我认为，在尚未完工之前就讨论并展示这款游戏，对玩家来说更是一种侮辱。我们所能做的且应该做的，就是闭上嘴，赶紧把这款游戏做出个模样来。”
——3D Realms 公司总裁乔治·布鲁萨德透露了《永远的毁灭公爵》的开发近况，并解释了他们为什么一直保持低调：因为这款游戏到现在还没个模样。

“华纳公司的这一做法是对我们的侮辱。”
——华纳公司决定以销售排行榜确定授权游戏开发的权利金等级，如果某款游戏未达到一定的门槛，华纳电影会认为它是一款烂游戏，有可能砸电影的招牌，而会有惩罚性的提高授权金的处罚。雅达利公司首席执行官布鲁诺·伯恩奈尔对此很不满，华纳公司这一举措的起因，正是雅达利去年暑期推出的《黑客帝国：重装上阵》。该游戏虽销售近 400 万套，但玩家对游戏品质的抱怨让华纳电影有些难堪。

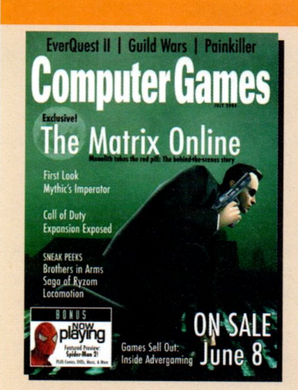
“大楼里有炸弹！大楼里有炸弹！所有人赶快离开！”
——佛罗里达的琼斯在电话里冲着同事大喊楼里有炸弹，经理立刻疏散了饭店里的客人。警察赶到后未在现场发现任何爆炸品，警察找到琼斯，琼斯承认这话是他喊的，但他辩解说当时自己并不是在和同事说话，而是冲身边的一个小孩喊的，他想告诉那个小孩该怎样玩《侠盗猎车手：罪恶都市》。倒霉的琼斯已被拘捕，罪名成立的话他可能会被处以 15 年监禁。

“你看，现在你的父母会理解这有多重要，当你本该学习的时候你却在玩游戏。”
——安尼堡大学设立了一系列关于游戏的学术研究，在最近召开的国际沟通学协会大会上，他们多次提出举办一场关于游戏的主题研讨，均遭拒绝。一怒之下他们决定举办一场早餐聚会，结果报名参加早餐聚会的人远比参加其它主题研讨的人多得多。

“我自愿遵守《青少年网络文明公约》，不进入黑网吧，争做德智体全面发展的好学生！”
——6 月 15 日下午，广州市经贸学校的 400 多名新团员和学生干部代表在长堤真光中学内的潮洲八邑会馆旧址前，拉起一条“珍惜时间，告别黑网吧”的大横幅，并在一张张印有反对“色情、暴力、迷信、庸俗”、呼吁“健康网上行”等标语的白纸上郑重签下自己的名字。

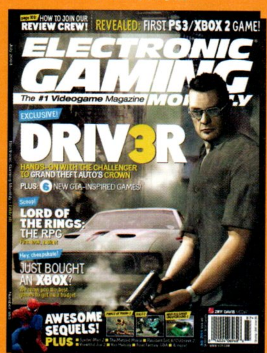
“对于将来失去希望的孩子越来越多，他们拥有和年龄不符的成人化的价值观念，而纯真却慢慢消失了。”
——日本教育社会学与儿童心理学的研究者共同进行了一次调查，地点是日本全国二十三所小学校，对象主要是五、六年级的男女学生。对于“一天结束的时候是否会觉得‘明天会更好？’”的问题，只有三成的孩子回答“是”；对于“喜欢自己吗？”这道问题，44.3%的女孩子回答“不喜欢”；放学后的活动方式，大部分孩子都选择邀请朋友到家里来看电影或玩游戏，其中农村的孩子大部分时间都耗费在电视游戏以及电视节目上。

外刊概览



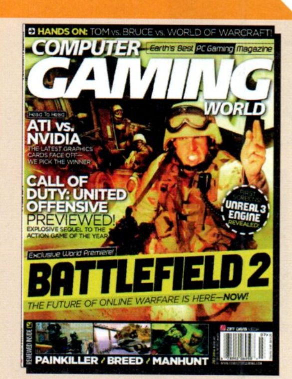
Computer Games
《黑客帝国网络版》
（The Matrix Online）

被神秘笼罩的《黑客帝国网络版》终于在 Monolith Productions 公司上空浮现出来。你愿意吞下红色药丸，进入这个虚拟的网络世界吗？



Computer Gaming World
《战场 2》
（Battlefield 2）

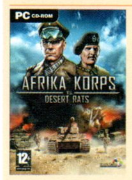
我们已经弄到了本世纪最佳网络射击游戏《战场 2》的独家资料，可你居然还在这儿看导读。快去看我们的精彩前瞻吧。



Electronic Gaming Monthly
《车手 3》
（DRIV3R）

PS2 和 Xbox 上的车手就要上路了，开发商 Reflections 把车钥匙交给了我们。经过驾驶我们发现，这辆车很有可能成为《侠盗猎车手 3》强有力的挑战者。

国内上市星运表



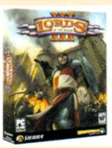
游戏电影奖
非洲雄狮

这一场伟大的战役似乎只能在电影里才能欣赏到，而在游戏里出现却甚少，《非洲雄狮》弥补了这一遗憾，游戏再现了北非战争的宏大场面！



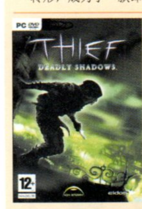
反恐精英奖
空中霸主

自911事件以来，反恐战争已经成为了世界性话题，以反恐为主题的游戏更是层出不穷。由Buka Entertainment开发的PC版直升机战斗模拟游戏《空中霸主》同样以反恐为主题，但战场转移到了空中，是一场真正的反恐空战！



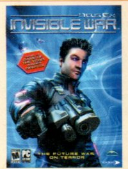
最佳转型奖
英伦霸主Ⅲ

“英伦霸主”系列作品一直以来都是经营与战术并重的，然而在近日发行的《英伦霸主Ⅲ》中游戏将城市建设的典型元素几乎完全丢弃，转而将游戏的重心转移到战略战术和资源采集上面，成功转形，成为了一款即时策略游戏。



最佳复出奖
神偷Ⅲ

《神偷Ⅲ》再次出现在我们面前，与前作相比游戏有了质的飞跃。最明显的一点，游戏放弃了前作死板的主视角，而改为与《细胞分裂》相同的第三人称。如此的改动，让加瑞特身手更为敏捷。



最佳延续奖
杀出重围Ⅱ

充满了科幻色彩的《杀出重围Ⅱ》成功延续了系列创造的古怪的自由游戏方式。新作在保留了前作系统的基础上，大大改善了游戏的画面！特别值得一提的是，游戏在剧情上与前作紧密连接，让故事得以完整的延续！



最佳完结奖
仙剑奇侠传Ⅲ外传：问情篇

四代同堂的“仙剑”将以《问情篇》结尾，一个完整的传说就此划上了句号。未来的“仙四”将会讲述一个不同故事。《问情篇》的故事发生在三代和一代之间，起着承上启下的作用，很多谜团都将在此揭开。是了结的时候了。

点评：Kurdt

奥美软件
Tel:010-82657905　E-Mail:aec@aomeisoft.com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
指环王:魔戒前传	Inevitable	AC/AD	中文	2	2004/05	68
绿巨人	Radical	AC/AD	英文	3	2004/06	68
特警判官	Rebellion	AC	英文	2	2004/07	68
地面控制Ⅱ大撤退	Massive	ST	中文	待定	2004/07	68
杀手杰克	Sierra	FPS	英文	待定	2004/07	67
帽中猫	Sierra	AC/AV	英文	待定	2004/07	68
英伦霸主Ⅲ	Sierra	ST	中文	待定	2004/07	待定
狮心王	Sierra	RP	英文	待定	2004/08	58
神界外传	CDV	RP	英文	待定	2004/08	67

光谱博硕
Tel:010-62969069　E-Mail:service@ttime.com.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
工业大亨Ⅱ	JoWood	ST	中文	1	2004/06	50
模拟邻居	JoWood	ST	中文	1	2004/06	50
秋之回忆:想君	KID	SI	中文	待定	2004/07	待定
万夫莫敌:圣女传	Enlight	AC	中文	1	2004/07	待定
天使恋曲	KOGADO	SI	中文	1	2004/07	待定
创业王C.E.O	光谱资讯	ST	中文	1	2004/08	69
铁道王	JOWOOD	SI	中文	1	2004/08	待定
模拟邻居Ⅱ	JOWOOD	SI	中文	1	2004/08	待定
苍穹霸主Ⅱ	NIVAL	SI	中文	2	2004/08	待定
超魔法大战	Enterbrain	RP	中文	1	2004/08	待定
沉默小组1942	NIVAL	ST	中文	1	2004/08	待定

美国艺电
Tel:010-64100888　E-Mail:eachina@ea.com.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
NBA Live 2004	EA Sports	SP	英文	2	2004/05	69
极品飞车:地下车会	EA	SP	英文	2	2004/05	69
FIFA 2004	EA Sports	SP	英文	2	2004/06	69
指环王:王者无敌	EA	AC/AV	中文	3	2004/07	79
模拟人生:魔幻天地	Maxis	ST	中文	2	2004/Q3	待定
哈利·波特:魁地奇世界杯	EA	AC/AV	中文	1	2004/Q3	待定
荣誉勋章:奇袭先锋	EA	FPS	中文	1	2004/Q3	待定
公元1503	SunFlowers	ST	中文	2	2004/Q3	待定

世纪雷神
Tel:010-82098054　E-Mail:quake@263.net.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
实况足球Ⅶ国际版标准版	Konami	SP	中文	待定	2004/05	128
实况足球Ⅶ国际版豪华版	Konami	SP	中文	待定	2004/05	256
突袭Ⅱ加强版:现代战争	CDV	ST	中文	2	2004/07	29.9
铁路大亨Ⅲ探索中国	Gathering	ST	中文	2	2004/07	29.9
冠军足球经理03-04:欧洲杯数据版	EIDOS	SP	中文	1	2004/07	29.9
丛林之弧:阿尔法之拳	TK2	FPS	中文	3	2004/07	29.9
中世纪古堡	Monte Cristo	ST	中文	待定	2004/08	待定
登陆日	Monte Cristo	ST	中文	待定	2004/08	待定

空间互动
Tel:010-82895428/9　E-Mail:zhujn@16316.com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
恐惧杀手	People Can Fly	FPS	中文	3	2004/06	58
正义尼诺	Delphieye	FPS	英文	1	2004/06	未定
神偷Ⅲ	ION Storm	AC	英文	2	2004/07	未定

国内上市星运表

阳光娱动

Tel:010-64907773-客服部

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
终结者Ⅲ机器战争	ATARI	FPS	英文	1	2004/Q2	58
侠盗罗宾汉:王冠守护者	Cinemaware	ST	中/英	2	2004/Q2	49
灰鹰:邪恶元素之神殿	ATARI	RP	英文	2	2004/Q2	58
文化Ⅲ北国风云	GMX Media	ST	中/英	1	2004/Q2	49
魔域幻境	Russobit-M	FPS	中/英	1	2004/Q2	49
战俘:脱狱狂潮	LSP	ST	中/英	2	2004/Q2	49
火线追击	Russobit-M	FPS	中/英	1	2004/Q2	49
圣域	Ascaron	RP	中文	2	2004/Q2	58
科林麦克雷拉力赛Ⅳ	Codemasters	RC	中文	4	2004/Q3	69
虚幻竞技场2004	ATARI	FPS	英文	2DVD	2004/Q3	88

新天地

Tel:010-62862042 E-Mail:support@suntendygame.com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
海滨嘉年华	EIDOS	SI	中文	1	2004/06	49
杀出重围Ⅱ	EIDOS	RP	中文	2	2004/08	49
世界新秩序	Project3	FPS	中文	1	2004/08	49
午夜惊魂	Buka	AV	中文	2	2004/08	49
火星杀阵	Buka	FPS	中文	1	2004/08	49
影子行动:红色水银	Atari	FPS	未定	1	2004/08	49
见习天使	KID	AV	中文	3	2004/Q3	69
极道无间Ⅲ	Atari	AC/AV	未定	未定	2004/Q4	未定
闪点行动Ⅱ	Atari	FPS	未定	未定	2004/Q4	未定

育碧软件

Tel:021-58788969 E-Mail:help@ubisoft.com.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
代号XIII	Ubi Soft	AC	英文	4	2004/04	69
王者:无尽的任务战略版	Ubi Soft	RTS	中文	1	2004/04	69
孤岛惊魂	Ubi Soft	FPS	英文	5	2004/06	98
非洲雄狮	Ubi Soft	RTS	中文	1	2004/06	69
细胞分裂:明日潘多拉	Ubi Soft	ACT	中文	待定	2004/06	98
猎杀潜航Ⅲ	Ubi Soft	SI	英文	待定	2004/10	待定

东方娱动

Tel:010-62501955 E-Mail:800@sunv.com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
无人地带	CDV	RTS	中文	2	2004/06	49
航海大时代:海盗王	ASCARON	SI	中文	1	2004/06	49
信徒2:精灵的崛起(英文版)	Strategy First	ST	英文	2	2004/06	49
信徒2:精灵的崛起(中文版)	Strategy First	ST	中文	2	2004/07	49
空中打击	BUKE	AC	中文	2	2004/07	49
世界篮球经理	MetalFin	ST	中文	1	2004/07	49
末日之战	CDV	ADV	中文	2	2004/08	49

寰宇之星

Tel:010-82650151-105 E-Mail:kefu@unistar.net.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
风色幻想Ⅲ罪与罚的镇魂歌	弘煜科技	ST/RP	中文	3	2004/Q3	待定
仙剑奇侠传三外传·问情篇	上海软星	RP	中文	4	2004/Q3	待定
宇之缤纷系列:新绝代双骄Ⅰ、Ⅱ	宇峻科技	RP	中文	8	2004/Q3	待定
宇之缤纷系列:幻世录	奥汀科技	ST/RP	中文	1	2004/Q3	待定
三国群英传Ⅴ	奥汀科技	ST	中文	待定	2004/Q4	待定
幻想三国志Ⅱ	宇峻科技	RP	中文	待定	2004/Q4	待定

网络游戏公开测试表

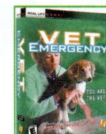
游戏	公司	网址
幻灵游侠3.0	天晴数码	http://www.tqhl.com/
火线任务	东方资通	http://www.heatproject.com.cn/
辉煌	万向通信	http://www.hhonline.com.cn/
领土	聚商科技	http://www.alodchina.com/
梦想	硅谷动力	http://www.netdream.com.cn/
神迹	盛大网络	http://www.s3d.com.cn/indexnew.htm
神之领域	兆鸿科技	http://www.asgardonline.com.cn/
魔法奇兵	凯图科技	http://www.digimagics.com.cn/
坦克宝贝	兆鸿科技	http://www.tankbb.com/
天煞Online	北京华网汇通	http://www.thesa.com.cn/
天下无双	华义国际	http://www.waei.com.cn/zhuanqu/elysium/
NOVA1492A.R	万向通信	www.nova1492.com.cn/
雷霆战队	TOM.COM	karma.tom.com/
强盗与富商	蜗牛软件	http://www.snailgame.net/fushang/
信仰	天晴数码	http://www.tqxy.com/
侠义道	梦工厂	http://www.xiayidao.cn/
星际家园	西安蔚蓝	space.fenteng.net/
侠客天下	北京侠客行	www.xkx.com.cn/
网络三缺一	智冠电子	http://www.3q1.com.cn/
英雄年代	盛大网络	http://www.theage.com.cn/
王者归来	奥兹假日	http://www.theking.com.cn

近期内测网游焦点

游戏	公司	日期	网址
密传	欢乐数码	6月中旬	http://www.tantracn.com/
天堂Ⅱ	新浪乐谷	6月8日	http://www.lineage2.com.cn/
荣耀ONLINE	赛博先锋	5月25日	http://www.cpgame.com/cpgame/html/
大清帝国	宝德网络	5月18日	http://www.dqonline.com.cn/
天翼之链	中国网通	5月13日	http://www.cncjoy.com/
航海世纪	蜗牛电子	4月29日	http://www.snailgame.net/hanghai/
科隆	久游网	4月29日	http://corum.9you.com/
水浒传ONLINE	火石软件	4月28日	http://www.hero108.com/
奇侠Xiah	赛维创世	4月14日	http://www.xonline.com.cn/
魔力4.0	网星	4月7日	http://www.crossgate.com.cn/
刀剑Online	像素软件	3月22日	http://bo.sohu.com/
开天	奥美电子	3月31日	http://www.ktonline.com.cn/
神话	聚友网络	3月31日	http://www.youxiland.com.cn/

国际上市星运表 Jul 2004

[以上资料由 hapiii 提供]



动物园急诊室 Zoo Vet

剑走偏锋指数：★★☆
游戏类型：模拟
类似游戏：《宠物急诊室》（Vet Emergency）
制作公司：Legacy Interactive
发行公司：Legacy Interactive
上市日期：07 月 01 日

开发公司专攻医疗模拟游戏，其中宠物救援系列也是一大特色，新游戏将游戏场景搬到了动物园，玩家将面对种类众多的动物患者，估计不具备相当专业知识者玩不转。



淡水垂钓高手 In Fisherman：Freshwater Trophies

修身养性指数：★★★
游戏类型：运动
类似游戏：《专业钓鱼大赛 2003》（Pro Bass Fishing 2003）
制作公司：Take 2 Interactive
发行公司：Take 2 Interactive
上市日期：07 月 05 日

以《渔夫》杂志冠名的钓鱼游戏，使用了最新的 3D 引擎描绘湖面的各种光影效果，力求带给玩家更真实的垂钓感觉，在屏幕同样可以前修身养性。



猫女 Catwoman

无心插柳指数：★★★★
游戏类型：动作冒险
类似游戏：《蜘蛛侠 2002》（Spiderman：The Movie）
制作公司：EA Games
发行公司：EA Games
上市日期：07 月 20 日

《蝙蝠侠》中一个女配角粉墨登场了，借尸还魂，亦正亦邪，性感撩人。游戏中多样化的动作和华丽的画面都是卖点，不过操作难度不小。



失踪之谜 Missing

千篇一律指数：★★★
游戏类型：冒险
类似游戏：《塞伯利亚之谜 2》（Syberia 2）
制作公司：Lexis Numerique
发行公司：The Adventure Company
上市日期：07 月 01 日

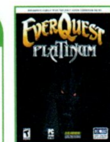
又是主角为了调查同伴失踪而展开曲折离奇探险旅程的老套情节，或许是这类剧情特别适合冒险类游戏，但再精致的画面、悬疑的气氛也经不住千篇一律地克隆。



奥拉：时代的命运 Aura：Fate of the Ages

因循守旧指数：★★★
游戏类型：冒险
类似游戏：《神秘之旅 2 变色龙》（Mysterious Journey II：Chameleon）
制作公司：Streko-Graphics Inc.
发行公司：The Adventure Company
上市日期：07 月 08 日

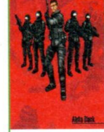
类似"神秘岛"系列的第一人称冒险游戏，玩家的任务是在四个不同的世界中找到四枚魔法戒指，问题是古老的操作模式已很难满足如今的玩家。



无尽的任务 EverQuest：Platinum

一网打尽指数：★★★
游戏类型：在线角色扮演
类似游戏：《网络创世纪》（Ultima Online）
制作公司：Sony Online Entertainment
发行公司：Sony Online Entertainment
上市日期：07 月 26 日

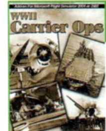
欧美网游中风头最劲的一个，白金版中包括了原作和全部 7 个资料片，性价比极高，而且还极具收藏价值，只是不便于国内玩家购买。



阿尔法特战队 Alpha Black Zero：Intrepid Protocol

骁勇善战指数：★★★☆
游戏类型：动作
类似游戏：《合金战士》（Chrome）
制作公司：Khaeon
发行公司：Playlogic
上市日期：07 月 26 日

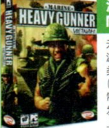
画面色调偏红比较怪异，高超的人工智能会令玩家无所适从，一枪毙命的神话不再，而辽阔的地图更是路盲的葬身之地。



二战航母时代 Flight Sim：WWII Carrier Ops

鹰击长空指数：★★☆
游戏类型：模拟
类似游戏：《模拟空战 3 之伦敦上空的鹰》（Combat Flight Simulator 3：Battle for Britain Addon）
制作公司：Abacus Software, Inc.
发行公司：Abacus Software, Inc.
上市日期：07 月 02 日

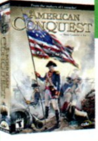
由此游戏可以充分了解航空母舰在二战中的重要地位，玩家除了需要学会驾驶各种机种，还要熟悉在航母甲板上起落的操作。



海军陆战队之重型机枪 Marine Heavy Gunner

无穷快感指数：★★★☆
游戏类型：动作
类似游戏：《海豹突击队 II》（Navy Seals 2 Weapons Of Mass Destructio）
制作公司：Groove Games
发行公司：Atari
上市日期：07 月 13 日

继坦克射击游戏之后以 Unreal 引擎制作的又一部低成本作品，以 1967 年越战中解救战俘为主线，玩家可以充分享受疯狂使用重型武器的超爽感觉。



征服美洲黄金版 American Conquest Gold

愿者上钩指数：★★★
游戏类型：即时战略
类似游戏：《哥萨克战争之重返战场》（Cossacks：Back to War）
制作公司：GSC Game World
发行公司：CDV Software GmbH
上市日期：07 月 28 日

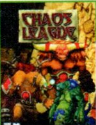
国外游戏市场面临淡季，厂商也只好出此下策，用套装形式一方面持续吸引玩家的注意，另一方面也持续敛财。



星际破坏者 Starshatter

自力更生指数：★★★
游戏类型：模拟
类似游戏：《星际迷航精英力量 2》（Star Trek：Voyager Elite Force II）
制作公司：Destroyer Studios
发行公司：Matrix Games
上市日期：07 月 04 日

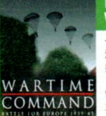
开发时间长达 6 年的独立制作游戏，借鉴了不同知名游戏的经验，玩家除了在外太空飞行，还能深入到其他星球的表面进行战斗，同时也鼓励各种 MOD 的制作。



混乱联盟 Chaos League

耳目一新指数：★★★☆
游戏类型：动作策略
类似游戏：《虚幻竞技场 2004》（Unreal Tournament 2004）
制作公司：Cyanide
发行公司：Strategy First
上市日期：07 月 19 日

首个集体育、动作、策略、RPG 与一身的另类竞技游戏，最吸引人的莫过于多人模式——70 个神话角色和 170 种魔法，不做成网络游戏实在可惜啊。



时指挥官：欧洲战争 Wartime Command：Battle for Europe

一窥全豹指数：★★★★
游戏类型：即时战略
类似游戏：《突袭 II》（Sudden Strike II）
制作公司：1C Company
发行公司：Codemasters
上市日期：07 月 31 日

由原先的《战场指挥官》改名而来，反映了 1939 年底德军入侵波兰到 1945 年盟军攻陷柏林的整个二战历史，几乎囊括了所有知名战役，在 RTS 游戏史上也属首创。



鲁士帝国起源 The Roots

真幻莫测指数：★★★☆
游戏类型：角色扮演
类似游戏：《神圣纪事》（Sacred）
制作公司：Legacy Interactive
发行公司：Legacy Interactive
上市日期：07 月 05 日

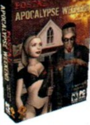
中世纪特有的魔幻色彩赋予此游戏特殊的风格，结合了 RPG 和冒险游戏的元素，设计出与众不同的种族，将玩家带入前所未有的魔幻世界。



黑暗降临 II 一片漆黑 Dark Fall II：Lights Out

暗无天日指数：★★★☆
游戏类型：冒险
类似游戏：《塞伯利亚之谜 2》（Syberia 2）
制作公司：XXV Productions
发行公司：The Adventure Company
上市日期：07 月 19 日

游戏采用传统手法，使用大量恐怖元素，一反以往冒险游戏的明亮艳丽，代之以晦涩阴暗，不适合追求画面美感的玩家。



喋血街头 II 周末启示录 Postal 2：Apocalypse Weekend

无间地狱指数：★★★☆
游戏类型：动作
类似游戏：《冷血追命》（Manhunt）
制作公司：Running W Scissors
发行公司：Running W Scissors
上市日期：07 月 31 日

超级血腥大作意犹未尽，官方资料片继续杀戮之旅，意志坚强的玩家幸存者将接受 20 个新场景的考验，如果有谁自以为人间地狱不过如此，他很快就会后悔。



本月可以完全忽略经典榜的小起小落了，发烧榜中到是看到了不少的新面孔。在这个单机产品惨淡的季节，网游终于开始大行其道了。《魔力宝贝》在本月迅速标升，竟然盖过了CS闯到了亚军的位置。此外，在发烧榜的最后两位，RO和MU这两款老牌网游首次亮相，看来经典之作总还是有相当的"粉丝"，尽管《天堂II》已经开始了内测。

说到《天堂II》内测的开始，想来一些读者已经拿到了内测号码。本月在期待榜上，天II还是保持了上个月的位置，一些原本期待的玩家现在已经转到了发烧的阵营，但由于内测号总是有限的，因此天II还未在发烧榜上露面，看来要等到公测开始之后了。本月期待榜上又出新作，《兄弟连》的出现让人感觉多少有些意想不到，也许是出于电视剧集的感召力吧，至于游戏品质最终如何，现在还不敢妄下定论，但Ubi近来的表现还是让人大可放心的。

中国游戏风云榜欢迎广大读者积极参与，以普通信件[明信片]、读者问卷调查和本刊电子信箱 reader@playgamer.com 投票皆可，投票者均可参加月底的抽奖活动，幸运读者将获得由业界厂商提供的游戏软件或其他软件一套。

2004年6月号"中国游戏风云榜"幸运读者：熊心童(武汉)　余超(南京)　张冰(北京)　章寅(安徽)　程博(四川)

经典榜

排名	趋势	游戏	英文名	开发/代理
1	↑	魔兽争霸III冰封王座	Warcraft3:Frozen Throne	Blizzard/奥美电子
2	↓	半条命：反恐精英	Half Life:Counter Strike	Sierra/奥美电子
3	→	仙剑奇侠传		大宇/双语
4	→	暗黑破坏神II毁灭之王	Diablo2:Lord of Destruction	Blizzard/奥美电子
5	↑	轩辕剑III外传：天之痕		大宇/育碧软件
6	↓	星际争霸	Starcraft:Brood War	Blizzard/奥美电子
7	→	奇迹	MU	Webzen/上海九娱
8	→	传奇	The Legend of Mir	Actoz/盛大网络
9	↓	魔力宝贝	CrossGate	网星/ENIX
10	→	博德之门	Baldur's Gate	BioWare/第三波

发烧榜

排名	趋势	游戏	英文名	开发/代理
1	↑	魔兽争霸III冰封王座	Warcraft3:Frozen Throne	Blizzard/奥美电子
2	↑	魔力宝贝	CrossGate	网星/ENIX
3	↑	轩辕剑IV外传苍之涛		大宇/寰宇之星
4	↓	半条命：反恐精英	Half Life:Counter Strike	Sierra/奥美电子
5	↓	传奇3	The Legend of Mir 3	Wemade/光通娱乐
6	↓	剑侠情缘网络版		西山居/金山软件
7	↑	实况足球VII国际版	Winning Eleven 7 INTERNATIONAL	Konami/世纪雷神
8	↑	使命召唤	Call of Duty	Infinity Ward/育碧软件
9	↑	仙境传说	RAGNAROK ONLINE	GRAVITY/智冠
10	↑	奇迹	MU	Webzen/上海九娱

期待榜

排名	趋势	游戏	英文名	发售时间
1	→	魔兽世界	World of Warcraft	未知
2	→	仙剑奇侠传III外传		2004年第三季度
3	→	天堂II	Lineage 2	2004年4月
4	↑	三国志X		2004年第三季度
5	↑	毁灭战士III	DOOM III	2004年5月
6	↓	模拟人生II	The Sims 2	2004年9月
7	↓	半条命II	Half-Life 2	2004年
8	→	刀剑Online		2004年
9	↑	兄弟连	Brothers in Arms	2004年第四季度
10	→	太阁立志传V中文版		未知

中国游戏企业人气榜

名次	企业
壹	大宇资讯
贰	金山软件
叁	网易
肆	盛大网络
伍	寰宇之星
陆	育碧软件
柒	光通娱乐
捌	奥美电子
玖	智冠电子
拾	美国艺电
拾壹	北京华义
拾贰	新浪
拾叁	新天地
拾肆	搜狐
拾伍	光谱博硕
拾陆	世纪雷神
拾柒	阳光娱动
拾捌	东方娱动
拾玖	上海九城
贰拾	目标软件

A

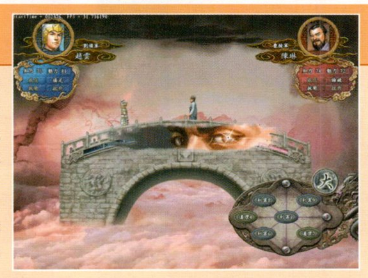
■名称 三国志Ⅹ	■制作 光荣	■上市 2004年7月2日
■类型 策略〖ST〗	■代理 未定	■版本 日文版





五月末，以历史策略游戏和卖关子大王而著称的日本光荣公司又把《三国志Ⅹ》的包装盒撕开了一个小角，让我们在七月的正式发售日之前，更清楚的窥见了一点关于这款大作的有趣资料。

舌战：唇枪舌剑一骑讨

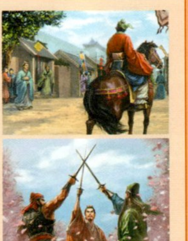


我们在前期的报道中已经提到，本作最锐利的改革就在于打破“文官无用论”，在《三国演义》里，诸葛孔明一通高论，将魏国著名辩论家、德高望重的王朗先生活活骂死，充分体现了三寸不烂之舌的强大威力。老百姓们只能拿来吃饭和侃大山的家伙，安到辩士们的脑袋上，就能顶上十万大军。舌战可以说是文官之间不流血的单挑，《三国志Ⅹ》引入的“舌战”系统，就是这种唇枪舌剑的决斗再现：

作战时，对决双方要站到一座桥上（原因不详，难道是战败者要被扔到河里去？）。注意，沿着桥拱的红蓝色条，是叫做“心理条”的玩意，你可以把它看作是“血条”，体现双方的“心理承受力”对比，一旦被对手把蓝条逼到己方的顶端，那么就会像王郎先生一样“啪嗒”挂掉了。

在舌战中可以使用的指令，可分为“基本指令”、“辅助指令”、“攻击指令”、“自动指令”和“特殊指令”五大类，具体包括“道理”、“利害”、“情义”、“集中”、“威压”、“扬足”、“论破”、“挑发”和“面骂”等。从指令数量来看，比武将们的单挑战术还要复杂。

特技：拜门求教得真传

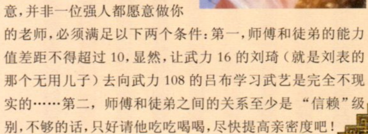


《三国志Ⅹ》中，42种特技分为五大系，分别对应人物能力值的五个方面：

特技	人物属性
政略	政治
计略	智力
指挥	统帅
武艺	武力
交涉	魅力



要学会一项特技是很不容易的，首先，人物与特技对应的那种属性数值达到一定水平，然后，去干活，在工作中积累到学习该特技所需要的相关经验值，第三步，去寻找拥有该技能的武将拜师。注意，并非一位强人都愿意做你的老师，必须满足以下两个条件：第一，师傅和徒弟的能力值差距不得超过10，显然，让武力16的刘琦（就是刘表的那个无用儿子）去向武力108的吕布学习武艺是完全不现实的……第二，师傅和徒弟之间的关系至少是“信赖”级别，不够的话，只好请他吃吃喝喝，尽快提高亲密度吧！



出征：十万大军出雄关



出征时，在军团中最多可以有五员大将，他们所能统领的人马数，是根据其官衔品级来定的：一品大员能带十万人，二品能带九万人，直到九品芝麻能带两万人，以此类推。这里就有一个问题，譬如一个军团，由君主刘备带队，武将包括关羽（一品）、张飞（一品）、赵云（二品）和黄忠（三品），那么这支军团是不是就该有10+10+10+9+8=47万人马了呢？很遗憾，没有这么多人可以供大家满足“挥鞭断流”的快感，因为军团人马总数受总帅品级限定，君主和一品大员担任出征总帅的时候，可以带十支部队，每支部队上限是一万人，不管军团里大官有多少，最大的军团就只能是十万大军。军中如果有高官衔的大将，也只好委屈一点，少带人马了。



战斗：一步先行定胜负

战斗模式采用了介于回合与即时之间的设定，并非完全按照每天一回合的方式，也并非完全是RTS玩法，具体说来，就是随着时间的经过，双方武将都在积攒行动力，当行动力到达一定指数的时候，武将就可以行动，不同的行动（如移动、攻击）消耗的行动力不同。而武将行动力的增长速度和他的"统率"属性有关，这就体现了具有统帅才能的武将与纯粹的有勇无谋的武将之间的区别。



战场：天时地利风云变



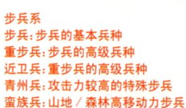


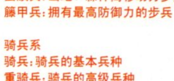
战场要素，如天气、地形等会从多方面左右战局的发展，本作中这些战场要素的重要性被提高到一个新的高度。譬如在雾天行军，你可能发现不了近在咫尺的敌军；在高处向低地发动进攻，弓箭部队会获得额外的攻击力加权；在河流地带行军，如果没有装备战舰，或者统帅不具备水战特技"提督"，那么部队就会被水冲跑遭到损失。

在三国里，有不少善用地形获胜的战例，其中水淹是最常用到的手段之一。《三国志X》中，我们可以掘开河流上游的堤坝，让大水冲向原野，把平地化为泽国，再现类似"水淹白河""水淹七军"的经典场面。

单挑：龙腾虎跃决雌雄







单挑自然是"三国志"游戏里最值得看的好戏，不过由于三国武将繁多，加上制作技术上的困难，原来的武将单挑场面大都是千人一面，双方手里的兵器不是长枪就是大刀，连吕奉先最最大名鼎鼎的方天画戟都难得有出场的机会。在《三国志X》里，名将们将以更具个性化的形象出阵，从目前发布的图片来看，除了兵器有所区别外，甚至连铠甲和战马都有所不同。在这样真实的画面中将名将"斩于马下"，想必更会成就感大大吧！

另外，在单挑中，武将基本是按照你的命令行事的，偶尔会出现不受控制的暴走情况。■

"三国志"史上最多：十四兵种

步兵系
步兵：步兵的基本兵种
重步兵：步兵的高级兵种
近卫兵：重步兵的高级兵种
青州兵：攻击力较高的特殊步兵
蛮族兵：山地／森林高移动力步兵
籐甲兵：拥有最高防御力的步兵

骑兵系
骑兵：骑兵的基本兵种
重骑兵：骑兵的高级兵种
虎豹兵：重骑兵的高级兵种
突骑兵：可发动弓攻击的骑兵
象兵：拥有最高攻击力的兵种

射兵系
弓兵：射兵的基本兵种
弩兵：弓兵的高级兵种
元戎弩兵：弩兵的高级兵种



七种重型武器

蒙冲：初级水军战舰
斗舰：高级水军战舰
冲车：破坏建筑战车
霹雳车：无视高度差距射击
井栏：全方位射击
木兽：发动火焰攻击
木牛：补给兵粮的后勤机器





三顾茅庐的动画

这三张连续的画面体现了三顾茅庐事件的过程，其实，笔者觉得好象还是静态的精美画面比较适合光荣的风格。







A	■名称 仙剑奇侠传III外传问情篇	■制作 大宇资讯	■2004年第三季度
	■类型 角色扮演〖RP〗	■代理 寰宇之星	■版本 中文版



系列报道之四：山重水复、柳暗花明

支寻常木剑，一个懵懂少年，一段并不出众的开头，却缔造了一个无法超越的神话。

漫漫十年路，悠悠几回情。在这个夏天，这个神话的最新作——《仙剑奇侠传三外传·问情篇》将为了我们快乐的暑假而发售。所以，本文也是历时四期的"仙剑奇侠传III外传系列报道"的最后一章了。

与过去的"仙剑"不一样，《问情篇》虽着重强调"情"字，却不是强调男女之间生死相许的爱情，而是强调人与人、人与异类之间各式的情感——这之中不仅有爱情，更有亲情、友情，甚至仇恨……

另一方面，不同于以往"江南派仙剑"里那种小桥流水的清丽，或是烟雨杨柳的灵秀，这次出现在我们面前的"北国版仙剑"《问情篇》，将处处是一派长河落日、大漠孤烟的豪迈风光，带给大家全新的感受。

与前作许多不同的《问情篇》，究竟能否给"仙剑奇侠传"系列走出一条柳暗花明的新路呢？

长河落日、大漠孤烟 别样山川别样情

如果要问哪里最能体会出中国文化风韵，那么，恐怕不是微风细雨、纤美秀丽的江南水乡，而是气势雄浑、一望无边的黄土高原。这里孕育出中华炎黄子民最早的部落，见证着千百年来的烽火战争，也年复一年的目睹着中华民族之崛起和发展。然而，在市面上众多以中国古代为背景的游戏中，却鲜少提到这块广袤的土地。以温软柔情、秀媚可人的江南细致为美，似乎成为了近年来武侠游戏的共通审美观。





难能可贵的是，此次的《问情篇》一改"仙剑"所擅长的西湖畔、柳浪中的江南描画笔法，而改走恢弘粗犷、苍凉豪迈的北地场景路线。游戏中涉及的地点明显北移，现在让我们来看看胜州和石村这两个北国场景吧。

勝州

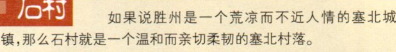
提起塞北的城镇，大家是否都在脑子里浮现出了一幅荒凉深邃、沧桑而稍带落败的画面呢？是的，《问情篇》中的塞北边关重镇——胜州，就是这样的一座城市。

一望无际的高原之上，肥美的草原成就了一个边塞城镇。然而，虽是地利，却非人和。由于连年战火，使得胜州的富庶成为泡影。汉族和室韦族，虽在这同一片土地成长，却不能了解到"远亲不如近邻"的含义。于是，战火肆虐——位于高处的室韦族的居所和位于低处的汉族居所在这场战争中皆遭到损毁。草原遭到了破坏，城郭残破，只留下那昔日做战争之用的残旧的岗楼依然屹立，诉说着这些战争所带来的悲哀。

塞北之所以给人以荒凉的感觉，并非人不杰，并非地不灵，所谓气候条件的不利也不是必定会导致一个地区的贫瘠。广袤的塞北之所以显得沧桑而荒凉，是因为战争。杜甫的《兵车行》中写到："边庭流血成海水，武皇开边意未已。君不闻汉家山东二百州，千村万落生荆杞。纵有健妇把锄犁，禾生陇亩无东西。"写尽了战争给边塞带来的苦难和一派村落的荒凉景象。而"君不见青海头，古来白骨无人收"一句，更是给边塞添上了些许凄凉的颜色。

或许，在强调"情"之动人的《问情篇》中，终有一天，胜州会迎来一个真正塞北的颜色——那是一个没有战争的、富庶的、广袤而令人心弛神往的塞北。





石村

如果说胜州是一个荒凉而不近人情的塞北城镇，那么石村就是一个温和而亲切柔韧的塞北村落。

宁静而安逸，这是石村给人的感受。仿佛那武陵的桃花源一般，石村也是这样一个远离尘嚣、悠然的隐世之居所——那盈门的牌楼上"磊磊桃源"四字，也正是这个意思吧。而村人多以石为生，日出而做，日落而息，虽然粗茶淡饭，倒也悠然自得。

"石村"，顾名思义，这里是盛产石头的地方。而石村人就靠山吃山的以石头作为了他们的主要建筑用品。大到石楼石阁，小到石凳石桌、庭台楼榭都是用石头做成，却又精美得丝毫不觉冰冷，让石村看上去像是一件完整的石雕艺术品。

原来，塞北石村的安然精致，丝毫不逊色于南方水乡的细腻。





以心为战，为情而行 别样系统别样情

如果要问《问情篇》与前作、甚至是同类作品最大的不同在哪里，那么，答案并非剧情、画面、音乐，而是原先未能引起大家注意的游戏系统。“以心为战，为情而行”，笔者认为，这八个字是对《问情篇》游戏系统的概括。不同于一般RPG，《问情篇》中的每一场战役、每一个对话选择都将影响到同伴之间的好感度，进而影响到整个剧情的发展。



以心為戰

“战斗是升级的工具，是一种枯燥乏味却又不得不进行的重复劳动。”在大多数RPG玩家中，这就是对于“升级用战斗”的定义和评价。然而，这次的《问情篇》，却要打破这一观念，以新颖的系统向玩家们证明——战斗并非是浪费时间。

如前所说，《问情篇》中的战斗是会关系到好感度而影响剧情的。这不仅仅表现在“援护”这项前作就有的系统上，还表现在战斗中的其他一切选项。好感度的增长不仅出现在剧情对话的分歧上，还和迷宫系统、小游戏等等密切相关。但《问情篇》最出彩的设定还不在此，而在于——战斗的过程与状态和结局的判定有极大的关联！

一般游戏中，结局只和支线剧情的选项有关，可是在《问情篇》中，要想取得好的结局，却和战斗结下了不解之缘。惟有战斗打得精彩漂亮，才可能触发最完美的结局。如果玩家想偷懒，靠修改资料打赢战斗——嘿嘿，等待你的可只会是暗淡无光的未来哦。这样的设定在RPG中还是首创。不仅仅是带来了更高的挑战度，更让玩家了解到战斗是应该用“心”的，不是靠修改器就可以糊弄过去的——这正如官方所说“人生不是赌博，仅仅靠运气或者一次正确的判断取得成功是不现实的，日常一点一滴的积累才最重要。游戏中的人生何尝不是如此。打好每一场战斗，处理好每一次对话，认真品味游戏的每一个细节，才是玩游戏的王道。”



爲情而行

除了“用心去战”的战斗系统之外，“表情选择系统”也是一大创新。众所周知，前作《仙剑奇侠传Ⅲ》的“实时LIPS系统”是借鉴了《樱花大战》。而《问情篇》则取消了这个系统，并且创新出“以表情说话”的独特系统。

不同与以往选择对话，这一次的《问情篇》竟然是让玩家选择用怎样的表情去面对！需知道，语言可以经过修饰，但是表情却是在不自觉间反应出人的心境哦。这样的系统正像现实中一样，一颦一笑，小小的表情都是影响同伴情感的重要因素。为此，在《问情篇》中，切记所有的一切，皆是由情而发，为爱而行，一味的讨好和糊弄是绝对不会得逞的。

山重水复，柳暗花明。《问情篇》的种种独特设定，无疑为“仙剑奇侠传”系列开辟了一条新路。当我们见到那不同过往的苍茫北方景致之时，当我们为游戏中独特的系统而发出会心一笑之时，我们会觉得，这个经典的游戏家族又迎来了一段新的旅程。■





A

■名称 Rome: Total War　■制作 Creative Assembly　■上市 2004年9月
■类型 策略〖ST〗　■代理 未定　■版本 英文版

ROME™ TOTAL WAR 羅馬:全面戰爭

Creative Assembly 工作室《罗马：全面战争》(Rome: Total War, 后文简称 RTW)项目组负责人 Jerome Grasdyke 于近日公布了一篇开发者日志，这是自去年 E3 大展以来制作组首次公布游戏的开发情况，从中我们也了解到了不少本作的新看点。

时间、地点、人物

游戏的时间设定在公元前 265 年到公元 15 年之间，游戏将以罗马人的视角来展现这段波澜壮阔的历史。第一次布匿战争以前的西西里岛与附近海域由希腊、迦太基与古罗马组成了三足鼎立的局面。作为古罗马的统治者，你首先将会在前 264 年率领英勇的罗马军团渡过梅萨纳海峡，击败迦太基军，占领梅萨纳城，继而占领西西里岛大部地区。然后攻占迦太基人在西西里岛西南岸的主要据点阿格里真托。在前 260 年的米拉海角海战和前 256 年的埃克诺姆斯角海战中，你将率领罗马舰队大败迦太基舰队，乘胜登陆北非。前 255 年，迦太基发动反攻，全歼在北非的罗马部队，前往增援的罗马舰队也在返航途中遭遇风暴，几乎全军覆没，而你就是在这样的不利局面下重建罗马舰队，于前 241 年在西西里岛以西的埃加迪群岛附近再度重创迦太基舰队，夺得制海权。最终将迦太基人永远赶出不属于他们的西西里。当然，故事不会就此结束，高卢之战、三次布匿战争、进军大不列颠与罗马内战等待着全世界的战争游戏爱好者们。

一个罗马、四种玩法

诗史般的战争场面并不是"全面战争"成功的唯一因素，严谨的内政模拟、丰富的历史文化才是这个游戏的真正精彩之处。从外观上看，本作战争场面的描绘上可谓登峰造极，而其核心系统与前作相比也发生了翻天覆地的变化。玩家所领导的古罗马并不是一个整体概念，它分为 Julii、Brutii、Scipii 与 Senate 四股势力，他们作为一个战略联盟紧密地团结在一起，对抗西西里岛上的一切敌对势力。每一个势力的控制范围、任务目标、流程发展都是完全不同的，这就意味着一个罗马可以提供四种截然不同的玩法。

Julii 将会在北方面对数量巨大的野蛮人的狂攻，这部分流程将会以防御战为主，你将依靠坚固的城防来化解敌人强大的数量优势，并利用敌人攻击的间隙对其补给设施、重要据点实施攻击。





Brutii 则是埃克诺姆斯角海战的绝对主力，这部分战役中将会出现大量的海战场面，在成功登陆北非后，你还将面对希腊的重装步兵。

Scipii 阵营的主题是"陆战"，你会在埃加迪群岛之战中与凶悍的迦太基象兵、努米底亚骑兵争夺无上的荣光。

Senate，即罗马的元老院，这个流程中玩家无需在每场战斗中做到事必躬亲，Senate 可以视为一个内政主题的游戏分支，你将协调 Julii、Brutii、Scipii 三股势力来捍卫罗马的利益，发布命令让他们进攻不同的敌人。元老院的主要任务是筹措战争经费、为前线征召士兵、研究新的战争科技，据 Jerome Grasdyke 介绍，一个在复杂程度上不亚于《文明 III》的内政系统会让 Senate 流程成为所有文明爱好者的天堂。



高卢、迦太基

从上届E3大展上公布的信息中我们了解到本作中总共会出现罗马、希腊、埃及、野蛮人、迦太基与斯巴达克党六大派别，这些势力都可以为玩家所用。Jerome Grasdyke在这篇开发者日志中又公开了两个民族的设定稿：野蛮人（高卢）被设计成一个快攻型民族，他们的特色兵种与高级战争科技并不需要建设相应的建筑，野蛮人可以通过一个简单的科技树直接发展新技术，这就意味着他们可以利用很少的资金，在对手的内政还没有展开的情况下，获得强大的军事优势。由于没有城防科技与骑兵部队，在游戏后期会显得底气不足（好在任务、遭遇战模式中不会受到太大影响）。

迦太基无疑是游戏中陆战能力最强的民族，战象群可以将任何强大的重装步兵团踩成肉泥、努米底亚骑兵则可以发挥其出色的机动力来实施"Hit&Run"战术，由于具有强大的经济优势，迦太基可以使用金钱直接招募雇佣军，这种高效率的扩军能力是别人所不具备的。大量的凯尔特人和伊比利亚人充当迦太基的步兵和骑兵，努米底亚人则是其步兵方阵的主力。迦太基唯一的劣势在于士气下降速度是其他民族的两倍，在某支部队遭受重创之后会造成严重的多米诺骨牌效应。

新加入的战斗设定

军团技能：在"全面战争"的前几部作品中，玩家只能对军团的阵型进行调整，而具体兵种的特殊能力则很难在游戏中体现出来，本作中解决了这一问题。中级以上兵种都具有各自的专属技能，骑兵的"冲锋"技能可以让骑兵部队的速度与攻击力加倍，用于一举冲破敌人严密的阵型，但本身的防御力会下降70%，"追击"技能会让部队的速度上升200%，但在追击过程中会不断丢失士兵；象兵的"冲击"技能与骑兵一样，有趣的是它们还具有"践踏"技能，以牺牲机动为代价换来大面积杀伤，同时，这项无区分杀伤技能会在两军交织时误伤自己的士兵；重装步兵可以使用"方阵"技能来抗拒敌人的正面进攻，这项技能使用后会让部队的速度降为0，同时侧翼的防御力也会下降。

经验值系统：在以往的游戏演示中，我们发现即便是同一兵种，他们也装备着五花八门的兵器和甲胄，通过制作组的最新资料，我们得知这是由于本作中加入了经验值系统，那些使用高级武器、甲胄的士兵恰恰是已经完成升级的老兵。每场战斗中幸存下来的老兵们会在下一场战斗前与新兵们混编到一起，这种混编队伍在战斗力上会有一定提高（提升幅度由老兵所占比例决定）。■（文/十大恶劣天气）

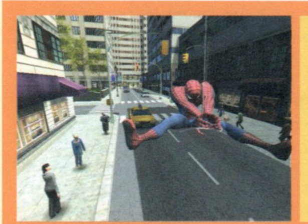
■名称 Spider-Man 2	■制作 Treyarch	■上市 2004年6月
■类型 动作〖AC〗	■代理 未定	■版本 英文版

B



蜘蛛人 II

你是否幻想过像超人那样在空中疾速飞行，像蜘蛛人那样在高楼大厦间穿梭腾越，抑或像蝙蝠侠那样在夜空中将自己的身影映于皓月之上。通常这些情景只是出现在电影或是漫画书中，而为了实现人们成为超级英雄的幻想，游戏就是最佳途径。Activision 即将推出的《蜘蛛人 II》（Spider-Man 2，后文简称 SM2）则正是出于这样的意图。



自由飞跃曼哈顿

在某种程度上，SM2 看起来不亚于一个虚拟现实的《蜘蛛人》（电影）模拟器。同前作相比，SM2 将整个曼哈顿岛作为了玩家的虚拟运动场。游戏当中很少有根据直线性故事情节所设定的关卡以及机械的游戏发展，相反，它为玩家提供了开放式的游戏空间，使玩家可以按照自己的步调来进行游戏。根据故事情节发展的要点，玩家可以在广阔的城市中四处游走，寻找各种行侠仗义的机会。幸好，游戏中很多发生事件的地点都被标志在地图上（实时的、超级缩放的城市视角），完全避免了玩家迷路的可能。此外，日夜循环的设定也增强了城市的真实感觉，尽管目前还不清楚这将如何影响到游戏性。



现代版"人猿泰山"

广阔的曼哈顿自然需要借助蜘蛛人标志性装备"撒网器"才能自由穿越其中。同前作相比，SM2 中的摆荡系统采用了半真实化的以重力为基础的物理学设定。游戏中的丝网不再像魔法滑索那样简单，而蜘蛛人也要以"人猿泰山"的方式在高楼大厦间穿梭摆荡。特别是当玩家借助丝网摆荡在空中的时候，飞行速度之快最初足以让人感觉到眼花缭乱；而在持续下落的过程中有一种惊心动魄的感觉。这时候，借助丝网摆荡腾越已经不再是一项没有危险的娱乐活动，更要求玩家几乎以自杀式的速度在空中不停地急速穿行，同时还要尽力避开障碍物，以免像相片一样贴在墙壁上。



多样化的战斗方式

在战斗方面，我们可以清楚地看到 Peter Parker 先生的战斗技能明显提高。战斗的过程比先前更为爽快，经过改进的"撒网器"设定与一些空中组合动作相结合，使得蜘蛛人能够像"漫画英雄"（Marvel Super Heroes）中的角色那样做出各种精彩的打斗动作。此外，游戏中也增加了类似于《英雄本色》（Max Payne）中"子弹时间"的设定。当玩家进入该战斗模式，游戏节奏将以倒计时的方式戏剧化地缓慢下来，使得玩家能够从容地对付难缠的敌人。不过，新的组合动作需要玩家使用在各种挑战中赢得的点数"购买"。所有这一切都将是纽约城中罪犯们的噩梦。



赏心悦目的游戏场景

同前作相比，SM2 的游戏图像有了明显的改进。建筑物上眩目的光影反射和渐变的昼夜转换，再加上夜间场景中多彩多姿的霓虹灯闪烁，使得曼哈顿看起来尤为漂亮。在角色模型的制作方面，从目前的情况来看似乎还有所欠缺，蜘蛛人的造型缺少应有的视觉冲击效果。不过，游戏中蜘蛛人借助丝网摆荡腾越的画面极具吸引力。

如今，SM2 正式推出的时间已经临近。从上面介绍的情况来看，如果 Treyarch 能够使游戏的其他细微方面都保持摆荡系统的水平，那么 SM2 将成为一款极为出色的经典游戏。■（文/Oscar）

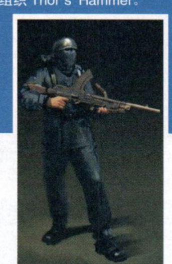
寂静风暴:哨兵

由俄罗斯游戏开发公司 Nival Interactive 推出的回合制战略游戏《寂静风暴》(Silient Storm),在去年获得了广大玩家和媒体的好评。该游戏类似于经典战略游戏《铁血联盟 II》(Jagged Alliance 2),玩家控制着一支精英部队去完成各种复杂艰巨的任务,同时它又融入了浓重的角色扮演因素和精美的 3D 贴图,使得逐渐被玩家淡忘的回合制战略游戏又重新焕发出了青春。《寂静风暴:哨兵》(Silent Storm: Sentinels,后文简称《哨兵》)是《寂静风暴》的一个资料片,玩家在游戏中将不再扮演为德国或英国效力的精英战士,而是成为了第二次世界大战之后一个雇佣兵组织中的特工。这个组织名为"哨兵",专门对付威胁世界和平的恐怖组织 Thor's Hammer。



Silent Storm SENTINELS





知己知彼定制难度

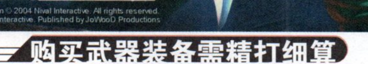
同《寂静风暴》相比,《哨兵》增加了全新的定制游戏难度选项,它可以将玩家所选择的游戏难度等级按细目逐项分类,让玩家任意调整敌人的能力高低,玩家所造成的伤害及所受到的伤害大小,以及诸如隐藏的随机任务等选项。玩家可以通过改变这些设定来创建一个自己认为具有挑战性的游戏,比如限制游戏储存进度,或者改变医药箱出现的机率等。

基地中的行动有所变化

进入游戏之后,玩家将会发现自己置身在基地中。这一点与《寂静风暴》中相似,也是同样无法在基地中自由闲逛或者移动视角镜头,不同的房间都被锁定为俯视角。不过,游戏在这些房间中做了一些细微的变化。比如,在指挥官的办公室里,玩家如今可以打开个人档案,研究新雇佣兵的状况,从而决定是否雇佣他们;而且玩家还有机会查看多项任务的简介,从中挑选出吸引自己的任务来完成。







购买武器装备需精打细算

同《寂静风暴》相比,《哨兵》中的武器装备选购有所不同。如今,玩家必须与武器商人交谈,才能购买武器装备。实际上,武器装备以及补给物品的价格总是使玩家的"财政预算"处于十分紧张的状态。通常情况下,玩家需要保存诸如手雷这样的贵重物品,以便在关键时刻充分发挥出它们的作用。此外,游戏还为玩家提供一个储藏柜,玩家可以用来存放自己的积攒物品、战利品以及想要变卖的东西。

武器保养额外的开支

正如游戏开发者早先承诺的那样,如今《哨兵》中的武器装备也加入了耐久度的设定。使用的时间越长,武器装备就越容易损坏。尽管可以在武器商人那里修理,但是必须花费一定数量的金钱。不过,损坏的武器也能再卖些钱,因此经常在战场上留意拾取敌人丢落的武器装备也是一个良好的习惯。







救死扶伤也要收费

在战斗中受伤,自然要到医院找大夫医治。在《哨兵》中的医院房间里,如今又增加了一位新的成员——护士。医生和护士一起动手,医疗的效率便会大幅度提高。玩家既可以选择治疗某个队员,也可以选择治疗整个小队。不过,无论是医生还是护士,他们的服务都是需要金钱的。在《哨兵》中,金钱的意义似乎尤为重大。

总之,《哨兵》对于大多数喜欢战略游戏的玩家来说,应该是一款值得期待的游戏。而对于其他玩家来说,其实也可以尝试着感受一下这款游戏所带来的新鲜体验。■(文/Oscar)

A-

■名称 Battlefield 2 ■制作 Digital Illusions ■上市 2005年第一季度
■类型 动作〖AC〗 ■代理 未定 ■版本 英文版

戰地II Battlefield 2

月前，EA 才刚刚推出了《战地：越南》（Battlefield: Vietnam）。当所有玩家尚在沉浸其间之时，EA 又宣布了《战地 1942》（Battlefield 1942，后文简称 BF1942）的正统续作《战地II》（Battlefield 2，后文简称 BF2）的消息。

“石头、剪刀、布”的军事集团

或许是从 BF1942 的非官方 MOD《沙漠风暴》中（Battlefield 1942: Desert Combat）中得到启发，BF2 也将游戏背景设定在现代战争中。在 BF2 中，玩家可以选择为三个超级军事强权中的任意一方而战，它们分别是 A 国、C 国以及新成立的中东联合（Middle East Coalition）。当然，游戏中的中东联合是虚构出来的，制作者显然并不想在作品中扯入政治因素，中东联合的设定只是要充分展示“石头、剪刀、布”的游戏特性。

走向现代化

现代战争背景自然要反映出现代战争的特点。玩家在游戏中将可以驾驶着最新式的战车，并且使用各种高科技武器来感受激烈火爆的战斗体验。据目前所知，BF2 中将出现 30 多辆新型现代战车；而在武器方面，BF1942 中的自行火炮将被激光制导导弹所代替，汤姆森冲锋枪也将被配有 M203 榴弹发射器的 M4 步枪所取代。新型战车及高科技武器的引入，必将使 BF2 的游戏性发生实质性的变化。不过，游戏中 A 国、C 国和中东联合三方军事力量对比还将遵循“石头、剪刀、布”的平衡原则。

100 人的战斗快感

当初 BF1942 在多人游戏方面可以支持最多 64 个玩家同时在一张游戏地图上连线作战，如今，BF2 在前作的基础上将同时在线人数增加到 100 人，特别又增加了游戏地图可以根据在线玩家的数量自动调节大小，以及战车数量根据在线玩家的人数自动调整比例的设定，使得整体游戏性得到进一步优化，为玩家提供全新的连线对抗体验。





特色指挥官

在游戏模式方面，原先颇受玩家喜爱的“征服模式”（Conquest）仍将出现在 BF2 中，而“指挥官模式”（Commander）则是扩展“战地”游戏体验的全新特色之一。战场上的指挥官可以用不同的方式来感受战斗体验，不但可以自上而下观察战场形势，而且可以向作战小组发布命令，召唤炮火支援，命令卫星探测以及通过 VOIP 与自己的部队进行联络。指挥官既可以由军衔最高的玩家担任，也可以在每个回合开始之前由整个团队推选决定。

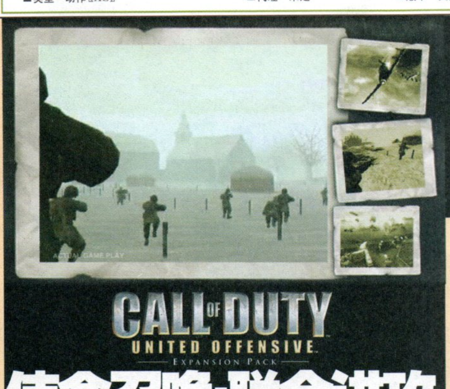
团队的价值

改进后的记分系统让每个玩家都热情地参与其中。针对那些选择了工兵和军医的玩家，也许他们在游戏中没有杀死很多敌人或者夺取很多敌人军旗，现在 BF2 同样将为他们所做出的努力给予奖励。具体的奖励方式目前还不得而知，但可以肯定的是，游戏开发者还在设计更多更合理的奖励系统以鼓励玩家在游戏中的整体团队作战。

必不可少的拟真度提升

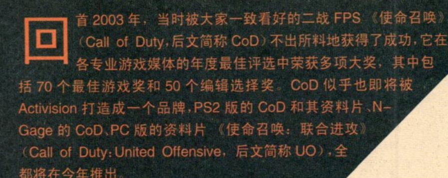
BF2 采用了精心制作的全新 3D 图形引擎以及先进物理学引擎，其中最大的改进在于增加的物体穿透设定，可以用来衡量武器穿透障碍物的能力。因此，玩家在游戏进行中必须清楚地了解各种隐蔽处与掩体之间的不同。此外，游戏中增加的破布娃娃（Rag Doll）特效、可破坏的场景设施、改进的弹道学设定，再加上前作中所没有的动态光效、多纹理精细处理以及角色和战车的常态映射，都使得战场变得更加动态化。在声效方面，BF2 采用了高性能的音频引擎，通过 7.1 声道环绕声，能够让玩家体验到手雷在自己前方 1 米处爆炸的惊心感觉。

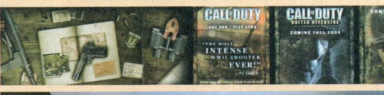
目前，BF2 正在由原先制作 BF1942 的瑞典游戏公司 Digital Illusions 开发制作，相信广大的“战地迷“对此应该是充满信心的。预计 BF2 将于 2005 年初正式推出。■（文/Oscar）



CALL OF DUTY UNITED OFFENSIVE EXPANSION PACK
使命召唤：联合进攻

回首2003年，当时被大家一致看好的二战FPS《使命召唤》(Call of Duty，后文简称CoD)不出所料地获得了成功，它在各专业游戏媒体的年度最佳评选中荣获多项大奖，其中包括70个最佳游戏奖和50个编辑选择奖。CoD似乎也即将被Activision打造成一个品牌，PS2版的CoD和其资料片、N-Gage的CoD、PC版的资料片《使命召唤：联合进攻》(Call of Duty: United Offensive，后文简称UO)，全都将在今年推出。

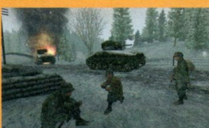






二战的延续

正当CoD处于开发的最后阶段，Activision旗下另一个小组Gray Matter已经秘密接受了UO的开发，他们花了两个月的时间去阅读二战书籍和观看二战资料影片，目的是为了能挑选出更多更好玩的关卡。尽管CoD已经用掉了欧洲战场的大部分战役，但UO仍然将战场设在欧洲，仍然以美国、英国和苏联的任务为核心，这部资料片只增加三大战役和由其展开的10个新任务，有些任务是不为人知的二战故事。CoD的成功很大程度归功于Infinity Ward对各关卡的合理搭配，具有极佳的紧凑感，Gray Matter表示UO也会表现出这个特点，让玩家置身于战争中，他们将成为战争的一部分，而不是一名旁观者。





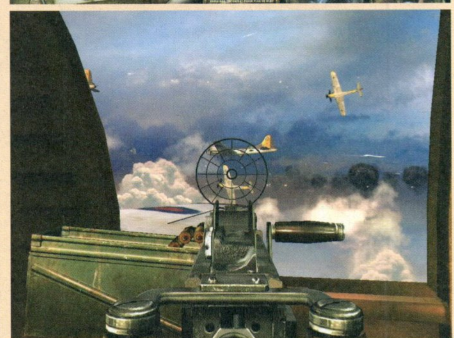


三大著名战役

★阿登战役(Battle of the Bulge)
1944年秋，战争已从东西南三面向德国本土逼近，德国面临绝境，为扭转这一局面，希特勒决定集中兵力在西线发动阿登反击战计划，企图夺回主动权。玩家将作为美军101空降师中的一员，在比利时的巴斯东(Bastogne)、诺维尔(Noville)等几个城市展开阵地战。面对德军的包围，而恶劣的大雪天气又使得空军无法进行支援，你只能坚持到大雪过后，等待援军的到来。

★库尔斯克战役(The Battle of Kursk)
1943年7月，希特勒为了重新夺回东部战线的主导权，在库尔斯克战线发动了代号为"堡垒"的作战计划。在这次战役中爆发了史上规模最大的一场坦克战。UO将着重描述这场坦克大战，玩家作为苏联红军的一名士兵，灵巧地躲避德军飞机地毯式的轰炸，之后便可以用新武器火焰喷射器或抢夺的坦克来对抗德军的坦克部队。

★西西里岛登陆(the invasion of Sicily)
1943年夏，盟军为了迫使意大利退出战争，发动了代号为"爱斯基摩人"的西西里岛登陆作战计划，盟军和德意军都在这次战役中先后发动了大规模的空袭。这个战役的玩法也是空前绝后的，战斗转移到自由的天空中，虽然玩家不能直接驾驶飞机，但可以控制飞机上仅有的机枪，这倒是有点像空战版的《抢滩登陆》。



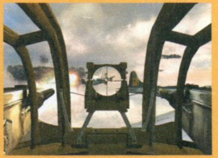
趋于全面化



借助于三大战役的不同玩法，UO的多人模式也新增加三种模式，坦克战、夺旗和控制战。在控制战中，玩家必须夺取和控制某些地带，并阻止敌人部队的进攻；而在坦克战中，玩家则能像玩《战地1942》一样，疯狂地使用坦克。此外，为了保证游戏的平衡性，还增加了单人模式不会出现的新武器，比如火箭筒、遥控炸药包、88mm高射炮等等。Gray Matter还为地图编辑器增加编辑多人模式地图的功能，玩家可以用自己的创意制作出更有意思的多人地图。Gray Matter所要做的还不止这些，他们再次加强了游戏引擎，这是"Quake Ⅲ"引擎的第三次加强。粒子、烟雾、爆炸等效果会在UO中表现得淋漓尽致，雨雪的天气效果也会出现在UO中。

网上流传着Infinity Ward开发《使命召唤Ⅱ》的消息，尽管Activision和Gray Matter都不愿意透露出确切的消息，但从UO由Gray Matter开发和所选取的战役来看，《使命召唤Ⅱ》很有可能正由Infinity Ward开发着。■(文/神之影)





B+

■名称 Earth 2160 ■制作 Zuxxez ■上市 2004年秋季
■类型 〖ST〗 ■代理 未定 ■版本 英文版

地球 2160



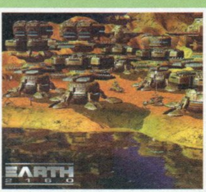
当年《地球2140》(Earth 2140)以未来的风格和独特的玩法吸引了大部分玩家，之后推出的《地球2150》(Earth 2150)则终结了故事发展，正当大家以为不会有新作时，Zuxxez又公布了开发《地球2160》(Earth 2160)的消息。不过这已经是3年前的事，玩家已渐渐忘记了《地球2160》的存在。直到前不久，Zuxxez发布了游戏截图，才引起我们对它的关注。

延续，火星 2160




公元2150年，地球遭到毁灭性打击，一部分人类在地球崩溃之前带着高新科技逃到外太空，在火星开始新的生活，并建立了新文明。经过10年的发展，人类在火星的生活也逐渐安定下来，但社会还是由原来那三个组织统治着，ED(Eurasian Dynasty)、UCS(United Civilised States)和LC(Lunar Corporation)，他们三者为了统治权利而互相斗争。当人类抵达火星后，沉睡在火星的生物苏醒过来，它们要将入侵的人类赶出火星。最后人类会联合起来共同对付外星生物?还是继续争权夺利?这将由玩家的意志决定。游戏针对三个派系和火星生物的关系将单人战役分为4个部分，每部分各设计了7个任务关卡。

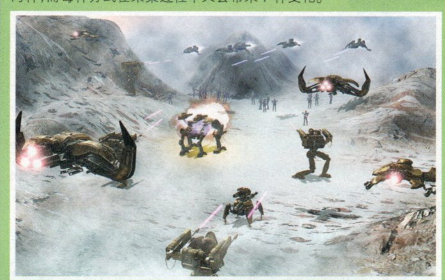
琐碎即为细节



细节变化是《地球2160》进化的重点。游戏势力与前作相比，增加了1个，共为4个，每个势力都有超过13种基本建筑物和基本单位。独特的基地建设很容易让人区分这些势力。比如，ED的建筑物由几个小建筑物组成;LC的建筑物叠在一起，像一座摩天楼。所有建筑物都具有变形能力，如果遇到敌人袭击，可以变成作战单位进行抵抗。而每一个单位也都由几个部分组成，底盘、武器、盾、装甲、头部等等，你可以在各建筑物里研究这些项目，使单位拥有更强的防御力和战斗力。所有单位都可以隐藏在某些建筑物里，空虚的假象很多时候具有更强的战略价值。游戏里还会出现12个雇佣英雄，他们都有一些特殊能力，如加快采集速度、帮助项目研究、调查敌方军情、偷窃对方技术等20种能力，雇佣英雄的合理运用是游戏最关键的部分。

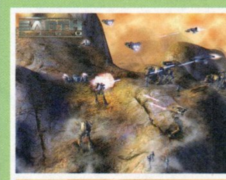
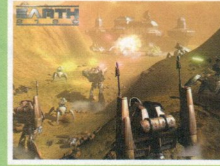
富含水、金、硅的特殊矿物

任何研究和建造都需要一定的资源，这些资源分别是水、金属和硅元素，与其他即时战略不同的是，《地球2160》不需要花费大量人力对这三种资源分别采集，你只要采集一种物质，它里面包含了这三种资源。只采集一种物质显然不能体现游戏的战略性，制作组用其它设定弥补了这个缺点，游戏采用了3种采集方式，一场战斗中只能选择其中的两种，而每种方式在采集过程中又会带来7种变化。



从“地球Ⅲ”到“地球Ⅳ”的飞跃

《地球2150》在即时战略史上有着重要的地位，它是第一款提出使用3D引擎的即时战略，尽管它的发行时间慢于其他3D即时战略，但我们不能忘记它创造性思维的价值。这次，Zuxxez声称《地球2160》将会是即时战略史上新的里程碑。游戏从宣布开发到现在已经过去了3年时间，制作者为其先后开发了两款引擎，从“地球Ⅲ”到“地球Ⅳ”，游戏引擎在漫长的开发过程中得到了质的飞跃，从现有的截图来看，相信大家都会对游戏的画面惊叹不已。

《地球2160》依然有多人部分，这次有4个多人模式，目前只知道破坏建筑模式(Destroy Structures)和限制花费模式(Limited Cost Battle)，在这些模式中，你可以设置游戏速度和人口上限，也可以将进行中的比赛保存下来，下次继续。另外，Zuxxez已经承诺会在游戏发行之前推出一个试玩版来提供给玩家测试。■(文/神之影)

■名称 Empire Earth II ■制作 Mad Doc Software ■上市 2005年
■类型 策略〖ST〗 ■代理 未定 ■版本 英文版

B+



地球帝国II

2001年由“帝国之父”Rick Goodman所在小组Stainless Steel Studios开发的《地球帝国》(Empire Earth,后文简称EE)曾被著名网站GameSpy评为“年度最佳即时战略”,时隔三年,《地球帝国II》(Empire Earth II,后文简称EE2)在年内E3展上发布,由于Stainless Steel Studios另有任务,所以VU Game把EE2的开发权交给了曾开发EE资料片的Mad Doc Software。

12200年的种族之争

EE最大特点在于有极长的时间跨度,从原始时代到未来时代。EE2也将保持这个特点,历史会从公元前10000年开始,到23世纪结束,期间产生了14个文明,玩家可以在单人模式中任意选择一个,纵观社会发展的历史。EE2会有3个单人战役,包括韩国早期历史、德国中世纪历史和美国现代历史,任务总数也超过30个。

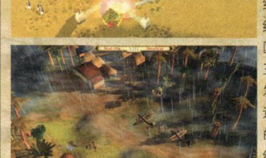
开放思想带来的开放游戏方式



在EE2中,拥有370种单位和320种建筑,比EE多出很多,虽然目前还不知道具体增加了哪些,但已经得知的是,大部分单位都有特殊的能力。间谍不仅可以潜入对方营地,还可以污染对方的资源、破坏建筑物、让对方的前哨失效。游戏还强化了领土概念,为求发展而扩张领土不再是唯一目的。以前,你抢夺了一块领土,可能遇到无力发展的状况,只能放在那里等待别人抢回去,但在EE2中,你可以在多余的领土上与邻国和平相处,你可以允许对方在这块领土上采集资源和发展经济,对方每隔一段时间会上缴一部分资源给你。

两大新系统

战争计划系统(War-Planning System):这个系统是区别于其他即时战略的最大特征。在游戏中,你可以不用控制某支特定部队去攻击某个敌人。作为指挥官,你可以把世界地图置换出来,在地图上划上进攻的方向箭头和攻击的目标圆圈,给一些单位指派特殊命令,系统就会自动执行命令。此外还可以用系统呼叫盟友前来协助进攻,只要在地图上指明援助方向和地点即可。



王冠系统(Crown System):游戏里有军事、经济、霸权这三种王冠,系统会参照多种标准来给各国家颁发王冠,获得了某个王冠的国家会获得相应的发展优势和金钱奖励,另外还会得到英雄单位和特殊的力量。每隔一段时间,系统会重新分析各国家的力量,重新分配王冠的所属。

更真实的游戏

EE的引擎在三年前也只能算是中等产品,用现在的眼光来看就更为落后了。Mad Doc Software的负责人表示,EE2将会采用最新技术的3D引擎,尽可能表现DirectX 9的所有性能。从现有截图来看,全3D画面、天气效果、阴影效果等都能表现出这款引擎的强劲,尤其是天气效果,游戏会出现暴风雪、季风、沙尘暴、暴风雨等更多的天气状况,它们不仅表现得非常真实,还会给游戏带来相当的影响,比如暴风雪会影响空中部队的行动,有可能造成坠机事件。天气会跟现实一样往某个方向移动,为了减少不必要的损失,你可以建立一些前哨,当某种恶劣天气出现时,你可以提前做好准备,取消某些危险的计划。



另外,玩家抱怨一场联机对战所花时间太长的问题有了解决方法,那就是增加游戏记录存盘系统,虽然不能彻底解决,但这已经足够了。在联机模式中,还增加比赛统计系统、联机合作剧情模式等新特性。■(文/神之影)



A-

■名称 Knights of the Old Republic 2 The Sith Lords ■制作 Obsidian/LucasArts ■上市 2005年2月25日
■类型 动作/角色扮演〖AC/RP〗 ■代理 未定 ■版本 英文版

STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II

星球大战：旧共和国武士 II 西斯大帝

《星球大战：旧共和国武士》最先于2003年7月17日推出XBOX版，以其优秀的品质获得一致好评，戴上了诸如“最佳RPG”“最佳XBOX游戏”一堆桂冠。游戏制作小组Bioware于同年11月18日将其移植到PC平台上，PC版上市后不久，该作品的续作投入开发，名称定为“星球大战旧共和国武士 II 西斯大帝”（以下简称KOTOR2）。然而，KOTOR2并非继续由原制作组Bioware来完成，开发商LucasArts将其交给南加州一个新成立不久的制作组Obsidian Entertainment。

大帝的阴影

KOTOR2剧情订于星战前传4000年以前、前作5年之后，代表光明的杰迪势力无法同西斯大帝的黑暗势力相抗衡，处于灭亡的边缘，杰迪时代建立的秩序完全崩溃，共和国也无力去维持整个星系的稳定。你将扮演一名唯一幸存的杰迪武士，在你面前有两种选择：消灭西斯大帝、恢复世界和平，或者屈服于黑暗势力。同前作一样，玩家可以选择光明与黑暗，不同的选择不仅会影响自身的成长，还会对团队队友产生影响。当你选择加入黑暗势力时，身边的有正义感的队友就可能离你远去，甚至与你为敌，而一些卑鄙的角色则会主动要求加入团队。不同的选择还会使接到的任务产生差异。

集体作战精神

前作中主角的实力过于强大，使得团队其他成员在游戏中很少被玩家所使用，制作者所主张的“角色互动”系统成为了空话。在KOTOR2中制作者特意编写了大量的全新剧情及任务，使玩家有足够的理由去使用不同的角色完成这些任务。比如，特定的任务要求必须由具备某项特征的角色去完成，或当剧情发展到特定阶段时，一些角色会离开团队不由玩家控制。

大作在于细节

得到了Bioware的授权，KOTOR2将使用与前作相同的引擎，所以两部作品将保持画面风格一致。良好的画面将不同星球的景色完美的展现，在光剑搏斗时音效出色，给人很强的临场感。当然，制作组的目标并不仅仅是维持前作的优秀品质，在对许多玩家的反馈信息进行总结后，他们对游戏的大量具体细节进行了改进。首先，游戏虽然保持了前作半回合的战斗方式，但在战斗中主角的动作将更加丰富。例如，初期主角在光剑战中的动作会显得有些笨拙、僵硬，但随着等级提高，主角学到许多新的招势，动作将越来越丰富、流畅、华丽。等级提高到一定水平时，就能够完美展现杰迪武士剑术的精髓。其次，“原力技能”将重新设计，一些过强或无用的技能被修改或删除，加上新的实用技能，使游戏更加平衡。



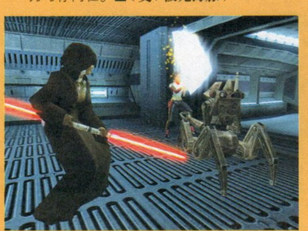
游戏的发售日定于2005年初，希望到时Obsidian能再创黑岛工作室时的辉煌，并将前作优秀的品质继续发扬，使“旧共和国武士”系列同“博德之门”系列、“辐射”系列一样成为RPG史上的神话。星球大战不仅属于电影，同样也是游戏文化中不可缺少的一部分，愿原力与你同在。■（文/极光海豚）



▲新技能：一眼判定正邪！
新加入的技能原力视线（Force Sight），能够使主角观察周围的NPC的内心是正义还是邪恶。

▲Obsidian，黑岛归来？
Obsidian虽然是一个新成立的制作组，但是其成员大多来自于制作过“辐射”“异域镇魂曲”等经典，但现已关闭的黑岛工作室。

▲更好玩的附带小游戏
前作中的小游戏也是吸引玩家的一大亮点，续作中这方面的内容也会进一步丰富，使你在游戏玩累了时能够用这些小游戏去放松心情。

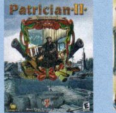




航海大时代:海盗王

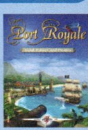
德国游戏公司Ascaron的标志是一只红色的喷火龙，我个人以为，他们应该把标志改成一头蓝色的鲸鱼会比较合适。因为Ascaron对于航海游戏的狂热偏执简直令人发指，最近一段时间，我们一直受到它推出的系列航海游戏的密集轰炸，包括"大航海家"和"海商王"这两支著名的航海游戏系列的多款产品，而《航海大时代:海盗王》(Pirate Hunter)是最新的一个。


Ascaron 的航海游戏家族


大航海家II


大航海家III


航海大时代:海盗王


海商王



永远的加勒比海

《海盗王》的舞台选择在16世纪的加勒比海，这一背景和《海商王》一模一样，而且《海盗王》和《海商王》在港口、贸易、商品等方面的设定也是毫无二致，但是，这并不表示《海盗王》是一款照搬旧作的游戏，它最大的特色就在于海盗情节的加入，《海商王》力图做到全面涵盖航海世纪的各个部分，而《海盗王》则是重点出击，表现惊心动魄的海盗生涯和动感十足的海战。在这款游戏中，你可以选择扮演不同身份的角色。

正义的角色:海盗猎手

从游戏的英文名可以看出，这是一款关于"Pirate Hunter"(海盗猎手)的游戏，这种角色应该就是海洋上的"赏金猎人"吧！除了通过海上贸易赚钱以外，游戏中有大量的海盗出没于加勒比海，作为海盗猎手，你可以驾驶战舰在海面上狙击他们。而港口中会有总督大人发布的各种悬赏通告，对于抓捕到著名海盗的船长给予丰厚的奖赏。当然，当你乐此不疲的满屏幕追着海盗打的时候，也要当心海盗的反戈一击！如果觉得正义的身份不适合自己，你也可以选择换换口味……



邪恶的角色:海盗

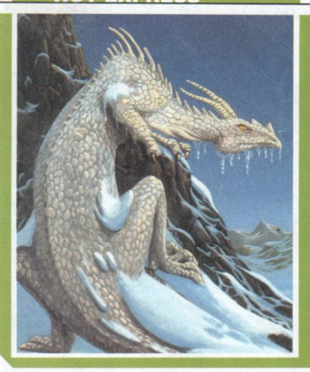
除了做个海盗猎手之外，玩家亦可亲自踏入海盗的行列，这可比当海盗猎手爽多了，海面上的任何一艘船都可以是你追击的目标，虽然落个声名狼藉，但堆满珠宝的私人房间将是最好的安慰。作为一个海盗船长，必须时时注意船员的士气，低迷的士气会使船员心怀不满，甚至集体出走，为了维持饱满的士气，你得时常犒劳自己的部下。游戏中只有总督府所在的港口才允许玩家向船员分发财物，而且金额是玩家无法控制的，每次分发财物之后系统只给玩家保留一艘旗舰、10000金币、充足的弹药以及高涨的士气，其余的船只、货物会全部转化为金币分给船员，当然，船长可以获得其中相当大的一部分，只不过这一部分会作为私人财产，只能看着过瘾而无法动用。

敌众我寡的海战

《海盗王》中的海战比较另类：不论玩家拥有多少船只，进入海战后都只能选择其中的一艘进行战斗，相反，敌人却可以组建大型的舰队来围剿玩家。虽然这种战斗不太公平，但这也更要求你具有良好的操作水准，喜欢挑战高难度的玩家一定不会有太多的意见。仅凭最初的一艘小船无论如何也难以和强大的海盗相匹敌，而且造船厂也不提供船只出售，所以，玩家必须通过战斗从敌人手中强行抢夺船只。

在游戏中，玩家所面对的不仅包括海盗，还包括各国的海军舰队。玩家还可以从酒馆中接取大量的随机任务，当然大家最喜欢的藏宝图的去向也在能某个醉汉那里打听到。而总督提供的任务更为丰富，获取的报酬也颇为可观。相比《海商王》，《海盗王》的画面有了一些改变，港口从大范围的活动画面转变为异常精细固定画面。而海战则保留了Ascaron产品一贯的3D画面风格，玩家甚至能够清晰的看到甲板上船员的一举一动。■(文/天地破裂舞)

A⁻			
	■名称 Dragon Age	■制作 BioWare	■上市 2005年第一季度
	■类型 角色扮演〖RP〗	■代理 未定	■版本 英文版

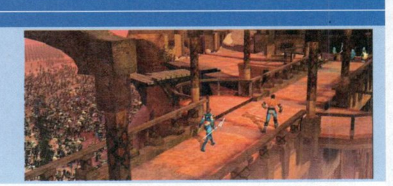


龙时代 Dragon Age



作为"博德之门"、"无冬之夜"以及"旧共和国武士"的缔造者，来自加拿大的BioWare无疑已成为最值得我们关注的RPG制作商之一。不过笼罩于光环之下的BioWare也有着些许的遗憾：自成名之作《博德之门》以来，公司一直没有机会创造一个真正属于自己的世界。但这种情况近来发生了变化，在今年的E3上，BioWare带来了两款完全原创的作品，除了为微软XBOX平台所度身定制的《翡翠帝国》外，另一款即将登陆PC平台的神秘之作就是《龙时代》。

伟大精神的延续



据BioWare透露，《龙时代》的制作自《无冬之夜》完成后就正式启动，已秘密开发了一年半之久。顾名思义，游戏中玩家将有机会近距离接触到"龙"这种神秘而又强大的生物。《龙时代》继承BioWare作品的所有优点：史诗般波澜壮阔的情节、极度自由的角色设定、畅快淋漓的战斗体验、开放式的游戏进程以及多样化的结局。正如游戏的制作人Scott Greig所介绍的那样："这将会是 "博德之门"和"无冬之夜"精神的完美延续。"

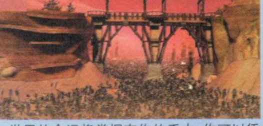
崭新世界的奠基



羽翼已丰的BioWare这次显然希望打造一款完全属于自己的作品，他们甚至放弃了驾轻就熟的"龙与地下城"规则，开始着手创建了一个全新的奇幻世界。目前制作小组已经初步完成了新世界中社会、宗教、历史以及经济体系的构筑，甚至邀请了一位语言学家为它开发了数种新的语言。更加令人兴奋的是，BioWare已承诺今后将通过一系列的后续作品不断扩充这个世界，令其变得更为真实完善。当然，为了迎合广大玩家，在这个新世界里您依然可以见到矮人、精灵、野蛮人以及人类这些种族的熟悉身影，角色的职业系统方面也不会有太大的变化。



难忘旅程的展开



游戏开始时玩家可以选择自己所扮演的角色，包括族群中唯一的幸存者、个性坚忍的野蛮人，一位遭到兄弟陷害而被迫流亡的矮人王子等等。你对于角色的选择将左右游戏初始篇章的设定和事件，整个游戏的进程也将随之发生相应的变化。随着冒险的深入，世界的命运将掌握在你的手中：你可以凭借自己的智慧建立一个强大的王国，用武力征服那些无视你威严的邻邦。也可以选择四海漂泊，惩恶扬善，打造一个属于自己的传奇故事。

精彩战斗的爆发

作为一款以团队作战为基础的RPG游戏，玩家在游戏开始时可以选择创建一个或多个人物，在冒险旅途中也可以邀请其他伙伴的加入。游戏中你将以类似于《旧共和国武士》中的过肩视角来游历河山。而一旦战斗开始，游戏画面将自动切换成"博德之门"式的俯视战术视角。应玩家们的强烈呼吁，BioWare没有沿用《无冬之夜》的战斗设定，玩家可以控制己方的所有队员。战斗将采用即时方式展开，不过你可以根据战局的变化随时暂停游戏，向队员发布相应的指令。

《龙时代》的全新3D引擎被BioWare自豪地称为"BioWare Dragon Age Engine"。公司的程序员们将以往开发引擎过程中所积累的经验全部用在了新引擎的制作上，使其展现出了前所未有的强大力量。同样，根据BioWare一贯的风格，《龙时代》同样会提供一个完整独立的多人模式供玩家体验，它将包含与单人模式相同的情节和地点，同时根据多人模式的特性对于游戏设定进行修正，例如玩家在对话或切换场景时游戏不会暂停，以确保游戏流畅运行。■(文/金祺)





工人物语·众王遗产

"工人物语"由Blue Byte公司始创于1993年，首作名为《农奴之城》（Serf City: Life is Feudal），游戏的乐趣在于修造各类建筑，构筑一个庞大的经济系统，经营一个自给自足的小社会，尽可能满足每一位居民，让他们吃饱睡好，再提供相应的生产工具，他们就能推动这个小社会向前发展。当年，这款经营味道浓郁的RTS让那些习惯了狂点鼠标疯造坦克的玩家们感到无比新奇。2001年初，《工人物语Ⅳ》发售后不久，位于德国慕尼黑的Blue Byte被育碧购入旗下，尽管不久后还有消息称制作人员正在酝酿新一代3D版本的《工人物语》，但这一等就是两年，直到今年E3前夕，这款第五代作品才被公开，并更名为"众王遗产"，将于年底上市。

3D化的新工人世界



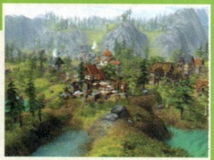
《众王遗产》采用了中世纪风格的世界设定，但是用写实风格的3D图像取代了传统的卡通风格2D画面，它的图像引擎对玩家们来说并不陌生，《真人快打Ⅴ》、《侠盗猎车手Ⅲ》等游戏都采用了同一套RenderWare技术。由此可见，本作将具有相当真实的场景动态效果，可以清楚看到树枝在轻微摇曳，雪花从空中散落飘下。千万别以为游戏中的雨雪四季变化只是纯视觉上的噱头，它们对经济建设和军事行动都会产生不可忽视的影响，如丛林中的狼群会威胁到采集资源的工人，冰冻的河道可供行军部队穿越等。

认真的德意志版工人



终日忙碌的工人们仍然是主角，玩家要在他们的帮助下才能完成整个经济体系建设。这些小人儿们会发出唠唠叨叨的语音，头上也会浮现简单易懂的图标，让你明白这家伙是累了还是饿了。为满足他们的基本需要，一开局，你得尽快建立起一套自给自足的基础体系。比如让工人担任渔夫捕鱼，鱼可以作为食物送到矿井，矿工吃饱之后才会开采煤矿，煤矿开工才能保证铸造厂生产，由铸造厂生产出的宝剑可运往要塞，最后士兵们在要塞中获得宝剑，战斗力由此大幅提升。看到这里，估计习惯了"早期抢攻"和"双基地战术"等名词的玩家们早已头昏眼花，没办法，德意志民族环环相扣的严谨风格在这个游戏中表露无遗。

工人社会的经济体系



游戏中有70多种功能建筑，甚至工人和士兵们也可细分为40多类职业。当游戏中，你无法直接操纵这些工人（这和一般RTS可不同），只有通过间接方式满足其温饱需要后，工人们才会继续劳动，例如多修住宅提供方便的休息场所，或广辟食源让所有人都吃饱肚子等等。本作中可供玩家采集的资源共有4种，生铁可用来铸造工具和兵器；石头是修建高级建筑物时不可缺少的物资；硫磺则是使用魔法时所必需的材料；最后还有银子，生产高级建筑和高级兵种都要用到。

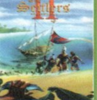
工人们能否征服世界

由于以往的"工人物语"以建设为主，虽然在欧洲广受欢迎，但偏爱激烈战斗和火爆场面的北美玩家却不懂得欣赏。为能将欧洲市场的老玩家和北美市场的新人们一网打尽，育碧请来了美式RTS的资深制作者Bruce Milligan加盟，这位老兄曾参加过《文明》及《国家的崛起》等经典大作的开发，他的加入意味着育碧希望"工人物语"的风格会有所转变。游戏20关任务的主线为征服七大王国，夺回传说中的力量宝石。每关任务都有不同的获胜途径，但大部分任务目标都倾向于军事征服。可以说，在《众王遗产》里战争的要素被空前强化，士兵们分为剑士、矛兵、弓兵、骑兵等，以及攻城器械单位，玩家可以直接控制军事单位向敌人发起进攻。

就目前公布的游戏资料来看，《众王遗产》在力图淡化经营成份之后并没有什么新的创意，如果失掉了老拥趸的支持，又没法获得新玩家的垂青，那可是要得不偿失了。■(文/YAGO)











工人物语系列

B
■名称 Nitro famliy ■制作 Delphieye ■上市 2004年6月
■类型 动作〖AC〗 ■代理 空间互动 ■版本 英文版



正义尼诺

文/刘阳



让我们华丽的耍酷

对于游戏而言，华丽有很多方面，也许是画面效果，也许是人物造型，也许是气氛渲染，再或者是场景宏大，今天我们要了解的新主视角射击游戏《尼诺一族》的华丽，却不在其中。它是一款使用《英雄萨姆》的3D引擎所制作的游戏，众所周知，《英雄萨姆》是一款追求战斗快感的东西，然而单纯地使用各种武器殴打外星怪物，变着法子把它们变成一块块到处飞溅的碎肉，老这么干也会让人觉得无聊。《正义尼诺》显然找到了解决这个问题的办法，那就是在保持怪物们华丽地死去的同时，让主角的作战也显得更加华丽，极尽耍酷之能事。



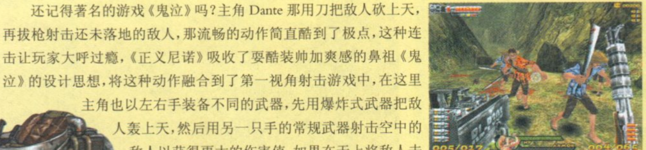


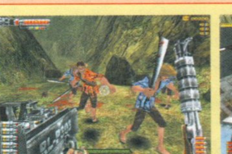
扛着太太去冒险



故事情节很简单，主角的孩子被一辆房车莫名其妙地绑走，于是主角和他的妻子走上了追寻孩子的战斗路途，一路上可谓是神挡杀神，佛挡杀佛，当然，我们要考虑亲情最大，为了拯救自己的孩子杀佛杀神都是应该的，至少我是这样认为。不过这还不足以完全表现主角夫妇俩的酷，最不可思议的是男主角在战斗中居然是背着他老婆，是不是觉得很莫名其妙……不错，莫名其妙也是一种酷，我相信制作者想要带给玩家的是一种恶搞的感觉。当你看到游戏中出现的诸如骑着猪的牛仔之类更奇怪的敌人，就能明白他们的良苦用心了。当然老婆大人并不是在你的背上优哉游哉地睡大觉，当敌人冲破你的火力跑到你身旁时，背上的老婆大人会挥舞弯刀砍杀敌人，换句话说，玩家可以同时控制的其实是两个角色，但是因为这并不会使你的操作更复杂，因为老婆是背在背上的，所以实际上和操作一个人没两样，不过相信这样搞怪的设计在游戏史上绝对是头一遭。

战斗要讲究艺术性



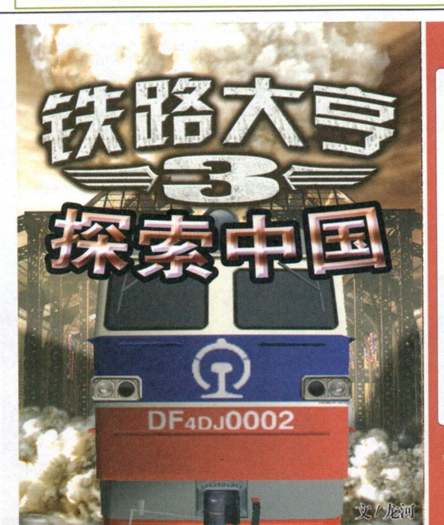




还记得著名的游戏《鬼泣》吗？主角Dante那用刀把敌人砍上天，再拔枪射击还未落地的敌人，那流畅的动作简直酷到了极点，这种连击让玩家大呼过瘾，《正义尼诺》吸收了耍酷装帅加爽感的鼻祖《鬼泣》的设计思想，将这种动作融合到了第一视角射击游戏中，在这里主角也以左右手装备不同的武器，先用爆炸式武器把敌人轰上天，然后用另一只手的常规武器射击空中的敌人以获得更大的伤害值，如果在天上将敌人击碎，你将有幸欣赏到一场由你亲手制造的血肉飞溅场面，比起以往传统的地面轰杀，显然更加具备观赏性和视觉效果。

另外，游戏中玩家将有机会在每一关到武器店的美女那里去给武器升级或者购买新的武器，当然我们宁愿最猛的武器直接在游戏中获得，相信制作方既然让《正义尼诺》走上搞怪爽快加装酷的大杂烩风格，自然不会把超级武器放在商店中这么幼稚了。

背着老婆解救儿子，这本身就是一件极其浪漫而且极富人情味的事，如果你有心，你会在这个怪诞风格的游戏中找到新的启示，也许荒诞只是外表，真正深刻的寓意需要玩家自己体会。那么，你还等什么，赶快背起你的老婆，左右开弓双手操起武器，展开保卫亲情的杀戮……嗯，一路上别忘了耍帅装酷。■



文/龙河

作为去年最成功的经营策略模拟游戏之一,《铁路大亨III》为我们打造了一个真实而庞大的世界铁道王国,不过,对于中国玩家来说,在这个王国的版图上还有一点小小的遗憾,那就是伟大东方古国——中国的缺席。我们只能在西方列强的土地上铺设铁轨,却不能书写祖国的铁路传奇。现在,这个遗憾将被弥补:《铁路大亨III》的游戏开发商Poptop将与中国代理商世纪雷神合作,推出专门为中国玩家制作的资料片——《铁路大亨III探索中国》。

穿越中国的历史



与《铁路大亨III》一样,《探索中国》的时代背景也将完全取材于真实的近代历史。它包含的30个任务,涵盖了中国铁路从无到有,从萌芽到繁荣发展的各个时期,这些任务都带有鲜明的时代特征:在旧中国军阀混战时期,铺设铁路会遭到种种的阻碍,你要在各路诸侯的战争和倾轧中顽强生存,为几个白纸黑字的授权而勉力经营,举步维艰;而在新中国时期,铁路的建设会受到政府的大力扶植,你能大展宏图,甚至可以在政府的支持下展开进军世界屋脊,建造青藏铁路庞大计划。

横跨中国的版图



与背景时代一样,游戏采用的中国地图也是完全真实的,30个任务涉及涵盖了几乎所有的省份,包括500多座大大小小的城市。想想看,作为一个铁路大亨,你铺设的铁路穿过自己的家乡,穿过那熟悉的城市,并给它带来繁荣和富庶的时候,这该是多么具有成就感的一件事情!在以往的经营模拟游戏里,我们何曾有过如此富有投入感觉的经历!

游戏中全新制作的中国火车头也将让你体会到了我国铁路科技的发展,从早期的韶山1型到最新东风11火车头都被收录到资料片中,当你看到一辆标着广铁长段的机车从你的钢铁厂旁边呼啸而过的时候,你一定会感到分外亲切。

眺望中国的未来



为了增加游戏的趣味性,《探索中国》里还设定了不少发生的"未来时间"的任务,除了现在仍在建设中的青藏铁路以外,还有很多想象中的宏伟蓝图,例如横跨琼州海峡,将海南岛与大陆连为一体的超级跨海铁路大桥计划;还有横亘中亚,直抵哈萨克斯坦的西部石油通路计划等等。

而且,玩过《铁路大亨III》的朋友们都知道,在游戏中我们要建立的不仅仅是铁路帝国,更是经济帝国,以海南岛跨海大桥任务为例,以铁路技术实现跨海连接并不困难,但要用铁路盘活整个海南的经济却需要你颇费番脑筋。因为海南公路网发达,公路运输多年以来占据核心地位,作为铁路大亨,你必须用新的铁路网扭转这种局面。

合作开发:一次全新的尝试



在中国游戏史上,由国内外游戏商合作开发完全针对中国市场的游戏,尚属罕见,虽然说《铁路大亨III探索中国》只是一款资料片,但是它是一次中国游戏公司寻求与国外厂商全新合作模式的一种有力尝试。众所周知,出于文化背景原因,国外游戏制作者往往对中国部分的表现采取忽视的态度,甚至总是用日本或者韩国来代表东方或亚洲,这让中国玩家常感忿忿不平。而《铁路大亨III探索中国》如果能在中国市场获得成功,相信会给不少意图进军中国的国外游戏商带来启示。■



B

■名称 Vietcong Fist Alpha ■制作 Pterodon ■上市 2004年7月
■类型 动作〖AC〗 ■代理 世纪雷神 ■版本 英文版

丛林之狐:阿尔法之拳



当年的《丛林之狐》(Vietcong)是一款相当不错的第一人称射击游戏,但游戏中的几个Bug和其它的一些问题,使作品得到的评价不高。现在,《丛林之狐》推出了新的资料篇《丛林之狐:阿尔法之拳》(Vietcong Fist Alpha,后文简称VFA),该资料篇使游戏更为出色。虽然经过了一年的时间许多玩家对《丛林之狐》已经慢慢失去了兴趣,但是它仍然是丛林FPS的代表。

粗口,美国大兵本色

可以这样说,VFA是一个制作相当细致的资料篇,它提供了一个全新的单人战役模式。另外游戏增加了八个联线地图,一个新的联线游戏模式,还有一些新武器。游戏的新主角——一等兵Warren Douglas是一个来自美国南部的男孩,他会在情况危急时大声咒骂。同样,在他同伴身上(曾经在第一代中出现过的人物)也有类似的毛病,这令游戏中的角色显得生动起来。



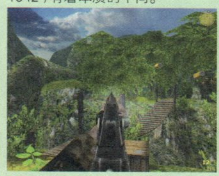


重返危险丛林

VFA的单人模式游戏时间非常短,只需要一天的时间就可以通关,但就是这短短的战斗历程,却依然是相当精彩的。在游戏中,你可以躲藏在茂密的丛林中,偷偷用枪瞄准敌人的脑袋……同时,你也要小心翼翼提防敌人的攻击。虽然游戏环境比较单一,但游戏任务形式却非常多样化。游戏中你要在令人窒息的气氛中前进,随时面临被杀死的危险。游戏任务依然是线性化展开的,整个进程会被系统自动记录下来。

看似摆设的战斗车辆

VFA增加了一些在《丛林之狐》中所没有的新武器,比如M14(带有光学瞄准镜),斯特恩式冲锋枪(具有强大的火力,它常常在前面所说的单人模式中有出色的表现),蝎子式自动手枪等等。同样,某些武器上可以装配刺刀,并且杀伤效果也很不错。总的来说,这些武器为游戏的武器库添色不少。同样在战役中也能看到一些新式车辆,但是这些机动车辆在游戏中的作用并不很明显,这和《战地1942》(Battlefield 1942)有着本质的不同。





丛林与士兵

《丛林之狐》采用Illusion Softworks的3D引擎开发,游戏运行的时候,给玩家一种很强的立体感。这次制作VFA,Pterodon采用了加强的Illusion Softworks引擎,所以游戏的画面效果比过去有了一定的提高。画面远处的角色和风景看上去都相当的逼真。树叶在微风中轻轻飘舞,置身于一片茂密的丛林中,一幅迷人的热带景象就呈现在你面前。虽然游戏中的角色看起来有些死板,但是他们在说话的时候实现了口形和语音的同步,另外在搜索敌人的时候眼睛也会转动着观察四周。整个游戏看起来充满了生气,像角色支撑起倒下的树干,以及检查尸体这些动作都刻画得栩栩如生。

60年代

游戏的音乐音效给人留下了深刻的印象,它们很好地烘托了游戏气氛。尤其其中穿插的60年代的摇滚乐,这在让你感觉热血澎湃的同时,又表现出了作品鲜明的时代特色。而战斗时期,静寂的场景和丛林的特殊音效也会让你的神经紧绷。当战斗在这静寂中瞬间触发时,武器的轰鸣和摇滚乐同时响起……刺激! ■(文/鬼舞者)





苍穹霸主 II

俄国首席游戏研发公司Nival Interactive在推出《巫师之怒》(Rage of Mages)、《恶魔岛》(Evil Islands)、《闪电战》(Blitzkrieg)、《苍穹霸主》(Etherlords)等一系列产品之后名声大振，近期又推出奇幻风格回合制游戏《苍穹霸主》的续作《苍穹霸主II》(Etherlords II，后文简称EII)。通常续作总是给人"换汤不换药"的感觉，而眼下的EII则让人眼前一亮。在全新的探索领域中，完美融合了回合制战略与魔法牌战斗的特色，再加上曲折的情节和引人入胜的画面，大大超越了近年推出的同类作品。

灵气包容的领主世界

EII的世界中有五种灵气，包括红色的浑沌灵气、蓝色的机动灵气、绿色的活力灵气与黑色的械化灵气，而另有白色灵气则是集合所有在宇宙中心所产生的强大灵气。各种有色灵气都是来自于白色灵气，不过，虽然白色灵气很强大却也难以捉摸，故少有领主或英雄使用。故事背景就设定在机动族、浑沌族、械化族与活力族——这四大种族所居住的灵气世界。这四个种族之间不断地决斗、争取灵气的控制及取得各式各样的魔法来增强自己的力量。每一种族具有独特的专用灵气，并有着象征性的颜色——比如黑色的械化族依靠着半活体半机械的生物；绿色的活力族则依赖具有魔法能力的昆虫来进行战斗。EII中每一种族都拥有主要英雄人物，取代以往四位领导各自种族的角色，因此更能有效地认定作战角色，靠着镜头渐移拉近到主角身上，强调出一种更身临其境的氛围。

英雄的足迹

EII与一代最大的不同，就是玩家将只能控制一名英雄，这让游戏感觉更像《暗黑破坏神》(Diablo)。你将走遍地图寻找任务线索，与各式各样的人事物相遇，还会找到散布各地的资源，并利用取得的资源购买更多强大的魔法牌，而这就是你赖以战斗的最大本钱。在冒险途中你会遇到在各方游荡的怪兽和人物。怪兽是很好的经验点来源，而NPC们则会指派任务目标让你设法完成。这些目标在故事线的串联下顺序发展。每个任务都有一条主线以及众多的支线目标，是否全部完成关系到最终获得报酬的多少。此外，一代中受到诸多玩家抱怨的，英雄无法将经验值带往下一任务的缺点在此得到了修正，现在你可以真正体验到贯穿游戏始终的英雄成长历程。

魔法牌 回合策略 角色扮演

EII中引进了奇幻的角色扮演元素。物品栏系统让玩家所扮演的英雄可以与游戏中的NPC进行互动，还有冒险日志纪录着玩家从进入世界第一天开始遇到的各种人和事物。游戏中共有五场战役剧情让玩家分别扮演四个不同种族的英雄，发掘浩瀚广大的灵气世界。"这些都是玩家们最渴望的改变，"游戏制作人Yemelyanenko解释说，"你将不再是没有主体性的控制者。你就在游戏之中。"EII对于魔法牌游戏概念所提供的多样性和深度确保了战斗的新鲜度，让玩家不论是为了收集魔法牌的狂热、回合制策略游戏的偏爱、还是角色扮演游戏的深度，都可以在这款游戏中找到属于自己的乐趣。



随机与圆桌

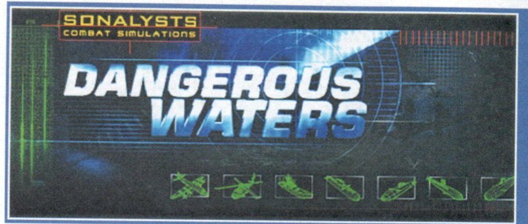
EII在多人联机功能中新增两种模式：随机模式与圆桌模式。随机模式提供决斗玩家随机的咒术、生物、与神器，而圆桌模式则是可让多达八位玩家相互对决并歼灭彼此。不论是原有的决斗模式或是新增的圆桌与随机模式，官网上都提供了实时更新的高分排行榜，这里有来自世界各地好手的光荣战绩。■(文/终级无间)







A-
■名称 Dangerous Waters ■制作 Sonalysts ■上市 2004年7月
■类型 模拟〖SI〗 ■代理 未定 ■版本 英文版



危险水域

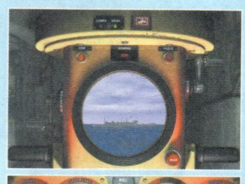
当Ubisoft放弃《鱼叉IV》的消息传出时，原指望来一场高科技"怒海争锋"的玩家们只有徒呼奈何，难道现代海战游戏真的成了市场上无人愿意涉足的"百慕大三角"？所幸，还有一个久违的身影不久将开辟一片危险水域让我们大展身手。

文/Crazy Ivan

再起狂澜

Sonalysts公司为美国海军研制训练设备已有30年历史，冷战结束后才向娱乐市场扩张，与EA合作的成果就是颇受好评的《688(I)深海猎鲨》、《舰队指挥》和《潜艇指挥》。此后三年的沉寂使他们几乎被人遗忘，其实原班人马一直没闲着，蓄势待发的《危险水域》将再次证明其专业实力。

新作中汇集了17个国家的海军力量及270多种分布在水面、水下和空中的作战平台，其中可供玩家操纵的有美制佩里级导弹护卫舰、MH-60R "海鹰"直升机、P-3C"猎户座"远程巡逻机、海狼级和688(I)攻击型核潜艇，以及俄制阿库拉级攻击型核潜艇、基洛级常规潜艇。这也是与同类作品最大的差别，玩家要面对四类风格迥异的先进装备，从水下"幽灵"到海面"蛟龙"，从直升机到固定翼飞机，鲜明的多样性无疑是最具吸引力的卖点。





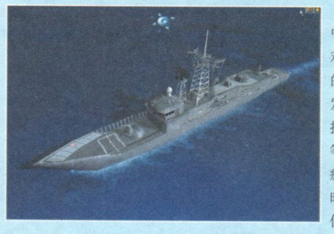


纵横四海

浩瀚海洋一直就是大国角力的舞台，此次唱主角的则是美国、俄罗斯和中国三强。在两大既定战役中，随着国际形势、作战地域、任务目标、交战规则等条件的动态变化，各方之间的关系也可能随时改变，选择合作或对抗、采用何种战术手段都会直接影响战事的后续发展。而快速任务生成器还能提供19个类型的单一任务，包括对舰对岸攻击、反潜与抗反潜、护航与拦截、布雷与扫雷、搜索与救援、运送特种部队等，涵盖了现代海战的方方面面。强劲的3D引擎不仅塑造了精细逼真的装备外观和光影效果，也表现出复杂的海洋环境及流体力学特性。风浪洋流对船只航行或武器发射的影响不可忽视，而两船靠近时可要当心伯努利效应会让你们来个硬碰硬的"亲密接触"噢。



逐浪相争



如果你在前述旧作中已经游刃有余，那么对于模拟和策略相结合的界面不会陌生，海战发烧友很快就会沉浸在控制室、声纳站、火控台等子系统之间乐此不疲。利用多种传感器及时侦测和正确辨识目标仍为关键，否则不是被敌方先发制人，就是误击友军或中立船只。而真实性和可玩性的巧妙平衡也让新手大可抛开冗长的操作指南，打开AutoCrew选项把诸如目标运动分析这类繁琐的过程交给AI完成，根据综合信息直接在指挥层面上下达命令，考验的就是反应速度和运筹能力。你不仅可以扮演潜艇艇长、水面舰长、驾驶员、机长等不同角色，通过多战位(Multi-Station)联网模式还能几个人在同一座平台上分工合作，跟另一组玩家展开对战。试想当号称"大洋黑洞"的基洛级潜艇与护卫舰加直升机的反潜组合斗智斗勇时，个中的刺激与乐趣不正是玩家所追求的吗？



按惯例，游戏中自然少不了任务编辑器和开放MOD支持，高手们不愁没有发挥的余地。此外Sonalysts还计划将航母、巡洋舰、战斗机等加入续作，不断扩展这个自主品牌的战斗模拟系列，能否如愿就要看玩家和市场的反应了。■

■名称 Warhammer 40,000:Dawn of War	■制作 Relic Entertainment	■上市 2004年第三季度	B+
■类型 策略〖ST〗	■代理 未定	■版本 英文版	



战锤40000:战争黎明

DAWN OF WAR

随着 Relic Entertainment 开发制作即时战略游戏《家园》(Homeworld)取得成功,这家公司开发 RTS 作品的实力在业界得到了一致肯定。由此,Games Workshop 将基于"战锤40000"世界最新即时战略游戏《战锤 40000:战争黎明》(Warhammer 40,000:Dawn of War,后文简称《战争黎明》)的开发工作交给了 Relic Entertainment。游戏首席设计师 Jay Wilson 在谈到接手这款游戏之初的情形时说:"我们这些人大部分都是《战锤 40000》的忠实玩家。当得知 Games Workshop 准备让我们制作一款"战锤 40000"背景的游戏时,我们既惊讶又兴奋。于是我们立即坐下来,讨论出很多有关游戏的想法。"

打破"战锤 40000"游戏的束缚

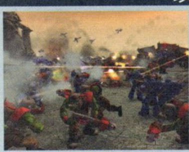


在欧美地区,"战锤"(Warhammer)系列是堪与"龙与地下城"系列相媲美的主流桌面角色扮演游戏(Table-top RPG),而本次 Relic Entertainment 正在制作的《战争黎明》则是按照设计师对以往"战锤 40000"世界观的理解来创作,游戏将有相当的独创之处。对此,Jay Wilson 解释说:"起初,我们根据桌面游戏的特点提出了很多设想,但是都被 Games Workshop 否定了。他们认为我们应该创造一款基于"战锤 40000"世界的游戏,而不是简单的《战锤 40000》游戏的延展。因此,我们的工作不要被桌面游戏的特点和规则所束缚。他们给予了我们很多创新的自由空间,允许我们做一些真正让人感到有趣的事情。"

决定战斗胜负的白刃战

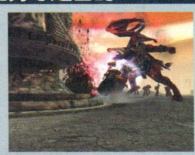
《战争黎明》中,按照"战锤 40000"的背景设定,各种部队既可以使用远射武器作战,也可以使用近身武器进行搏斗。不过,战斗的胜负最终还是要取决于激烈的近身白刃战。这种近乎于疯狂近战的感觉在 RTS 游戏中还是前所未有的,而这种特点也使得《战争黎明》与其他同类游戏相比在战术运用方面有明显的区分。

攻心为上



指挥官的作用在游戏中被明显强化了,当他们带领部队进行战斗的时候,身边部队的士气便会得到大幅度提升,并且他在近距离作战中所表现出来的坚韧和力量也会对部队的行动产生很大的影响。"消灭一个部队并没有太多的乐趣。"Jay Wilson 解释说,"我们要避免桌面游戏中部队由于士气低落而导致的黑白分明的溃灭。在《战争黎明》中,遭受重创的部队行动效率将会非常低,他们的攻击准确性和近战能力都将变得非常糟糕。当然,尽管他们行动受限,但是还有逃跑的机会。如果命令他们远离敌人,他们会以超乎寻常的速度逃离战场,因为恐惧已经成为了他们的加速剂。"在《战争黎明》中,玩家的目标并不是要直接消灭敌人,而是要削弱敌人的力量,迫使他们不断后退,从而完成自己的任务。

歼敌只是手段,任务才是目的



通常,在 RTS 游戏中,玩家的最终目的就是要摧毁敌人的基地并且将敌人完全消灭,而在《战争黎明》中,玩家的行动自始至终都是与完成各种任务相结合的,敌人的基地并不是最终目的。当然,如同其他的 RTS 游戏一样,资源在《战争黎明》中也扮演着非常重要的角色,但在收集方面却有所不同,玩家只需占领一些战略点,便可获得相应数量的资源。另外,在玩家完成了某些特定的任务之后,最高将军将对玩家的出色表现予以嘉奖,使玩家有机会得到超级精英部队,获得意外的惊喜。

目前,《战争黎明》正在紧张的开发制作中,Relic Entertainment 从 Games Workshop 那里所获得的承诺意味着他们能够充分发挥自己的想象力,在 RTS 游戏环境中以全新的方式来展现"战锤 40000"的世界。■(文/Oscar)

附

80年代初期,Games Workshop 便推出了奇幻型角色扮演游戏《战锤》,让玩家创造自己的角色在"战锤"的奇幻世界中进行冒险。而《战锤》还有另外一个分支系列就是"战锤 40000",在科幻背景的太空世界中,游戏的主角变成了 Space Marine 和 Space Ork,在这二者之间,展开了一场旷日持久的激战。长期以来,以"战锤 40000"为背景的游戏先后推出了不少,比如系列《战锤 40000:黑暗先兆》(Warhammer:Dark Omen)、《战锤 40000:混沌之门》(Warhammer 40,000:Chaos Gate)、《战锤 40000:战争仪式》(Warhammer 40,000:Rites Of War)和《战锤 40000:火焰战士》(Warhammer 40,000:Fire Warrior)等。

A

■名称 铁血三国志 ■制作 北京华义 ■上市 2004年7月
■类型 网络角色扮演〖MMORPG〗 ■代理 北京华义 ■版本 中文版



文/韩箫

三国百年争霸，烽烟不断。时势呼唤英雄，几多年少英豪，立志成就纵横乱世的大业。



呼尔翰，自小生活在蒙古草原上的战士，呼卓部族长老的儿子。他天生神力，十二岁时即可单手曳牛尾而止其步；十六岁便能凭一杆大斧轻松打败部族中所有勇士。族中人视他为战神转世，长老们也格外器重，在他十八岁的时候，破例允许列席部族会议，参与部族事务决策。

然而，在二十岁的时候，呼尔翰遇到了平生第一败。

同往常一样，他骑着马在草原上巡视着部族领地，远方一个白衣银甲少年策马而来。

"来人止步！这是呼卓部族领地！"呼尔翰大喝，同时提斧在手。

"在下身负重任，从贵处借过，多有得罪。"少年拱手朗声说道，同时马未停步，从呼尔翰身边疾冲而过。



呼尔翰大怒，自尊心极强的他，不愿背后偷袭，亦不肯就此放过对方，急追不舍。见呼尔翰不依不饶，少年只得拔马摘枪："好个草原男儿，我接你三斧。"

"锵！"互相试探性的第一击旗鼓相当，双方均对敌手生出英雄相惜之感。

一击不成，再来二击，两人都无保留，全力一战，坐骑悲嘶，马蹄腾空，各自震退。

"啊——哈！破山斩！！"呼尔翰二击不利并不气馁，一催坐骑，高呼一声，大斧划出弧线，带着尖锐的破空声，横斩向少年的腰部。

"这是最后一斧——"少年长啸一声，从马背上翻身而起，直跃空中，"龙、星、陨！"少年的长枪恍若蛟龙，从空中向呼尔翰直扑下来，枪尖如梨花吐蕊，在呼尔翰身前炸开。

"这、这怎么可能?!"枪花漫卷过来，呼尔翰犹如身浸水银，遍体冰凉，呼吸困难，他只能闭住双眼，一时间觉得天旋地转。等他睁开双眼，发现自己坐在地上，大斧也躺在了一边。白衣少年正含笑看着他。

"世上竟还有这样的强者……"呼尔翰盯着少年，喃喃的说。

"这位兄弟，多有得罪。他日你若远赴中原，可来常山找我，敝姓赵，名云，字子龙。在下确是有要事在身，今日得罪之处，日后赵云若能重返贵部，必当补报。告辞！"赵云一抱拳拱手后，扬鞭绝尘而去。

望着远去的胜利者，呼尔翰暗下决心，勤加修炼，再战以立武者尊严。是夜，呼尔翰在敖包中留书一封，没有惊动任何人，悄然离开了大草原，带着心爱的大斧远赴中原。



角色篇

作为《铁血三国志》主角人物之一的呼尔翰，是一个猛将型战士，天生神力，豪爽直率。除了他以外，游戏还提供另两种类型的角色供选择：一个是均衡型的武将，一个是智慧型的武将，并可以选择男女两种性别，以及脸型、发型、发色，三种外形特色的自由组合。三个主角类型各具突出特点：猛将型擅长近战格斗，战技以贴身为主，没有谋略和法术技能；均衡型武将可使弓箭，远近皆可，拥有谋略技能，战技以远攻谋略为主；智慧型武将擅长法术，远距、大范围冰火两系的法术是主要杀敌手段，相比前两者，智慧型武将更适合作为一个队伍的领导。

三大主角除了在技能方面有比较大的差异外，在武器装备上也多有不同：猛将型可使大斧、长枪、大刀一类的重武器；均衡型则可以使用弓箭、佩剑一类的轻武器；智慧型多手持羽扇一类的生活用具（狂汗……）。值得一提的是，游戏中还设计了很多不同类型的套装，从头到脚都是一个品牌，每个主角类型都有若干套可用。





名将篇



好男儿,生当鼎食死封候,《铁血三国志》为每一个参与其中的玩家提供了实现英雄梦的机会。你不仅仅可以融入历史,纵横三国,还可以有机会扮演曾经叱咤风云的历史英雄。这就是《铁血三国志》不同于其他三国网络游戏,并引以为豪的"武将冠名系统"。该系统和游戏中的任务、家族、装备、技能等系统紧密结合在一起,允许玩家通过任务或者家族的某些过程获得扮演游戏中NPC的机会,这些NPC就是三国历史上的众位名宿。比如白马银枪的赵云、美髯红颜的关羽、黑面赤心的张飞、足智多谋的诸葛亮……冠名武将还拥有其独一无二的一套装备,仅仅只有在获得该武将冠名之时,玩家才可拥有那套传说中的神器。

国家篇

为了重演历史和创造玩家自己的故事,游戏中还有一个宏观的任务系统。在游戏开始,选择好你要扮演的主角人物之后,玩家还需要选择成为三国——魏、蜀、吴——其中一国的势力所属。和史实一样,三国势力是互相对立的,玩家不能扮演三国的君主(三国的君主将由系统扮演),也不能自己成立新的国家。玩家需要为自己所选择的国家鞠躬尽瘁,通过努力成为国家的文官武将,促进祖国强大昌盛。虽然不能黄袍加身,但是封候拜将,官至一品,亦将是一份难得的荣誉。

国家与国家之间常会有大规模的战争,君主还时常下达一些难度很大的指令让属下武将去完成,甚至包括杀入他国皇宫抢夺玉玺(MISSON IMPOSSIBLE!)。玩家需要一路斩将夺城,直冲敌国腹地,必有万夫不挡之勇,方能有所作为。

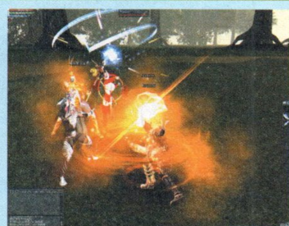


武功篇



除了拥有一套独一无二的装备之外,名将们还拥有一套独一无二的技能。主角故事中,赵子龙大败呼尔翰,即是用的冠名武将技能"龙·星·陨"。《铁血三国志》借用格斗游戏的特点,把技能融入到网络游戏之中。玩家可以通过各种绚丽的技能在网络游戏中体验格斗游戏的爽快感。连续技、必杀技、组合技,这些通常只有在格斗游戏里常见的元素,都能在这款网络游戏中得到体现。







任务篇

三国各地游荡的大小NPC们,他们的任务就是给你找任务,或者给达到一定条件的玩家们颁发奖励。比如:在新手村内不定时会有一对夫妇跑来,到处主动找人对话,自称自己的儿子在这里训练,并询问玩家有没有见过他们的儿子(他们的儿子不会是长期泡网吧不回家的坏孩子吧,哈哈)。有意思的是,有些任务还会以游戏中某个国家所属的玩家名为称呼作发出任务奖励。玩家在游戏中很可能看到这样的系统公告:某某(玩家名字)官员巡视到了某地,派发纹银若干,恩泽民众,让每一个玩家都能体会到游戏中层层相扣的互动性。■



B

■名称 侠义道 ■制作 梦工厂 ■公测 2004年7月
■类型 网络角色扮演〖MMORPG〗 ■代理 梦工厂 ■版本 中文版



由成都梦工厂推出的原创武侠网络游戏《侠义道》，经过4次内测改版，已经初步显示出武侠大作的气质，此次公测版在原有基础上增加了全新的八项内容及三大新手任务，使游戏更加完全。

七经八脉 内藏玄机

众所周知，中国人习武健体讲究由内而外，以内养外，所以从中医理论中衍生出了内功心法一说，修习内功可以使武功招式的威力更加巨大，在武侠小说中经常会看到运功护体、冲脉、疗伤等等说法，充分体现了中国功夫的深厚，但在游戏中，却很少能真正实现经脉走穴的内功设定，毕竟这是相当复杂的。不过，这套玩家们渴求已久的内功系统，终于将在《侠义道》中实现。

游戏中加入了九经体系，分别是：阳跷脉、阳维脉、阴跷脉、阴维脉、冲脉、带脉、任脉、督脉、经外奇脉。在这九条经脉上，分布着200多个穴位，每个穴位打通后，均可以激发一定的人体潜能。例如：增加生命最大值、增加内力最大值、增加体力最大值、增加

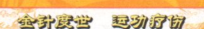
手太阳功力、增加手少阳功力、增加足太阴功力、增加足少阴功力、增加生命自动回复数量、增加内力自动回复数量、增加体力自动回复数量、增加杀气、增加气运。

玩家修行每提升一级，都可以获得一个冲穴点数，每个冲穴点数可以冲开一个穴位。每打通一条经脉，还可获得额外的属性点。在九条经脉全部冲开后，更可以使自身实力出现本质性的提升。

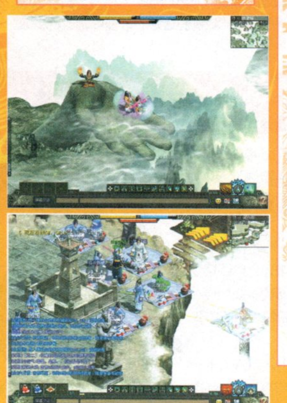
在冲穴前，需要取得相关穴位的铜人（在战斗中随机得到），打开人物状态面板，点击头像旁边的"运功冲穴"按钮，弹出冲穴面板，在面板下方可选择要冲的经脉，在经脉走向图中选择要冲的穴位，使用铜人就可以冲开此穴道。

需要注意的是，经脉上的穴位都必须按照一定的先后顺序打通，任、督二脉必须要前六条经脉（阳跷脉、阳维脉、阴跷脉、阴维脉、冲脉、带脉）全部冲开后才能开始打。唯有经脉奇脉，不受限制，可以由任意一个穴位开始打。





金针度世　运功疗伤



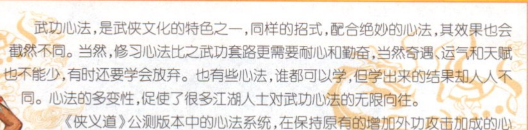
有了内功冲脉的设定，自然不能少了运功疗伤的设计，这样才能称为完整的武侠游戏。

根据《侠义道》中的经脉系统设定，玩家的手太阳、手少阳、足太阴、足少阴分别决定着玩家外功攻击力、内功攻击力、防御和身法，而些经脉由于分布在四肢上，很可能会受到不同程度的损伤，甚至断裂，这就需要由其他玩家，使用不同的内功心法替玩家疗伤。否则伤害日久，玩家角色的基础属性将有很大程度的下降。

玩家在战斗中受伤或死亡，都会引起经脉的损伤，此时玩家头上将会出现提示，在附近的玩家都可以看到。如果一个人出现多种受伤状态，则显示迭加，最后一种受伤状态显示在最上层。

疗伤首先要双方打坐，治疗者需要掌握治疗该损伤的心法。例如：金针度世，可以治疗手太阳经脉受伤；一阳正气治疗手少阳经脉受伤；罗汉伏魔神功治疗足太阴经脉受伤；太玄神功治疗足少阴经脉受伤。这四种心法可以通过任务习得，领取任务NPC为：唐门长辈唐正(42,22)、魔教青翼蝠王韦一笑(69,148)、武当护法涵山子(15,87)。

32大心法　尽显深厚武功



武功心法，是武侠文化的特色之一，同样的招式，配合绝妙的心法，其效果也会截然不同。当然，修习心法比之武功套路更需要耐心和勤奋，当然奇遇、运气和天赋也不能少，有时还要学会放弃。也有些心法，谁都可以学，但学出来的结果却人人不同。心法的多变性，促使了很多江湖人士对武功心法的无限向往。

《侠义道》公测版本中的心法系统，在保持原有的增加外功攻击加成的心法外，增加了32种心法，同时对应不同的经脉状态。玩家可以根据对手经脉防御状态的变化，使用心法对对手经脉进行打击，使其丧失战斗力。



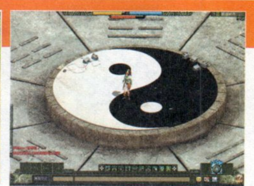
心法系统有它固有的特殊性，每个玩家只能修习6种心法，如何取舍，视玩家角色能力而定。当然，学过的心法也可以通过忘记来消除。

新增32大心法详介

心法名称	心法效果
丹田吐纳功	增加自身内功攻击和辅助效果的加成
玄元经	增加内功攻击力
地灵真经	提高身法
玄门吐纳功	提高内力的极限
巨灵神掌	增加对对方手太阳经脉的伤害
阴阳五行掌	增加对对方足太阴经脉的伤害
龙象般若功	增加抵制手太阳经脉受伤
金刚不坏体神功	增加抵制足太阴经脉受伤
金针度世	治疗别人的手太阳经脉受伤
罗汉伏魔神功	治疗别人的足太阴经脉受伤
大金刚力	增加击飞对手的几率
点穴截脉	增加点中对方穴位后，对方受制的时间
忘情天书	增加眩晕别人的时间
五毒奇经	增加对方中毒状态的时间
心照经	增加提升外功攻击力的时间
菩提心影	增加提升身法的时间
大无相功	增加外功攻击力
小无相功	提高防御
洗髓经	提高生命的极限
金鲤行波	提高体力的极限
七伤拳总决	增加对对方手少阳经脉的伤害
红拂袖	增加对对方足少阴经脉的伤害
紫霞功	增加抵制手少阳经脉受伤
弛纵心猿秘法	增加抵制足少阴经脉受伤
一阳正气	治疗别人的手少阳经脉受伤
太玄神功	治疗别人的足少阴经脉受伤
须弥山力	抵制对方将自己击飞
闭关封穴	增加解除自己穴位受制的时间
伏魔心法	增加解除自己眩晕的时间
唐门药记	增加自身解毒的时间
玄武真经	增加提升防御力的时间
七绝煞光	增加提升杀气的时间

追杀、闭关、杀阵





每个游戏都有其自身的特色和值得体验之处，而越是细节的内容，越不容易被人发现。在《侠义道》中，有很多独特的细节之处，体现着这个复杂江湖的人文特色和游戏乐趣。

例如，在唐门排行榜的对面，增加了托付追杀的 NPC 与追杀榜单，玩家可以开出 10000 以上的银两作为悬赏金额，并提交被追杀者名单，向全服务器玩家发布通知。所有的玩家都可以在追杀榜单中看见被追杀者的名字与悬赏金额。如果有玩家将榜单上的被追杀对象杀死，便可得到这一笔悬赏金。当被追杀对象被杀时，会随机扣去 5%–10%的实战经验。

其实在公测版中，每个门派都会有一个闭关修炼的场所，少林(85,8)、武当(3,103)、峨嵋(3,123)、唐门(96,35)、魔教(101,8)，在这里心法的熟练度会翻倍增加，但每次进入都要花费 10000 银两。

游戏中还设置了特别的"杀阵"系统，当玩家持续杀死 9 个怪物后，对第 10 个怪物可以形成一击必杀。杀怪过程中，屏幕上"临兵斗者皆阵列在前"九个字会依次亮起，当前字点亮时，就意味着你可以有一次秒杀怪物的机会。当然，第 10 个怪物不能跨越场景，对于玩家和 BOSS，杀阵无效。在此系统下，玩家不但可以有效提高练级效率，还可自行寻找许多杀阵组合，以提高游戏的趣味性。

新版《侠义道》中怪物掉落物品将增加带有附加属性的特殊武器装备，其中可能会附带的属性包括：增加外功、增加内功、增加防御、增加身法、增加生命上限、增加内力上限、增加体力上限、增加生命回复量、增加内力回复量、增加体力回复量、增加杀气、增加气运、增加悟性（悟性作用为增加每分钟心法熟练度增长的数量）、每件装备最多可增加 5 种随机属性。

《侠义道》新增的在线帮助系统——侠义宝宝，会在玩家每升一级时都在线给出一个当前级别的提示，玩家时刻都会很清楚当前大致该去怎么练级，并适合装备什么武器装备，这是应大多数玩家的要求增加的功能。

幻梦空间 英雄试炼

为了给各路大侠们一个挑战自我的机会，《侠义道》世界中还增加了一处神秘所在——幻梦空间（入口位置在中原区(8,232)）。这里有超强的怪物，和上古神话中出现过的神兽，没有人知道它到底有多深，它就象一个无尽的循环，闯过幻梦空间或击败这些神兽，均会获得大量的奖励。



只有 30 级以上的玩家才可进入幻梦空间。这里每十层为一循环，玩家必须一口气闯到十层之后的中转站，领取奖励后，才算结束。若在中途死亡回城或实力不济自动退出，在下次重闯时，还要从第一层开始打起。如玩家闯过十层，也领取了奖励后，在下一次闯关或下一循环死亡时，可由上次获得奖励的中转站开始，而不需要从头来过。

在每一层中，玩家必须击败该层内的 10 只怪物，才能由出入口进入下一层。幻梦中除神兽 Boss 外，所有怪物都没有经验和金钱，但在中转站处，玩家可获得大量奖励物品及数十万计的金钱与经验。每一层均有退出点，只要与该层的 NPC 对话并确认后即可退出幻梦空间。

结束语

《侠义道》有一个设定很有趣，就是以游客身份，不用账号就可以进到游戏中，突破原有网络游戏测试时玩家寻找账号的麻烦，这个别出心裁的设定，显示了梦工厂的大气。在公测开始后，游客退出游戏后将激活账号注册页面，玩家可以方便地注册账号，保留下自己在游戏中的数据。此种设定，值得其他网游学习。■



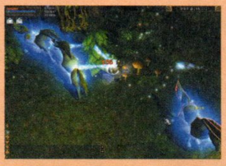


这是一款属于男人的游戏。什么是男人？请不要误会，这与PLAYBOY毫无关系。在休闲杂志上，男人是一种背负着责任却不想去担负的逃兵；在军事杂志上，男人是守护者的代言；在儿童杂志上，男人是父亲，是叔伯，是关心和爱护；在女性杂志中，男人是混蛋（汗~）。那么在游戏中，男人是什么，什么才是男人的游戏？这个问题，只有玩家亲自在《英雄王座》中找寻答案。《英雄王座》没有标榜自己的成人，因为成人这个词语已经变质，也没有标榜自己成熟，因为游戏的成熟要体现在玩家身上，《英雄王座》的梦想是有一群成熟且懂得理解男人含义的玩家。

3D 的世界从音效开始

《英雄王座》是新一代 3DRPG 引擎与 3D EAX 声卡完美结合的游戏，高山深谷的迷雾，原始丛林的阴暗，透过厚密森林的微弱阳光，以及在你耳畔时常听到的细碎声响，露水滴落在铠甲上的冰冷，小虫爬过树叶的唏唆……每一个场景中的特效，都注重以音响效果和背景相融合，声音从四面八方而来，将你包裹在这个生意盎然的世界中，即使闭上眼，你也可以感觉到洞窟跳动的火焰，丛林中有野兽徘徊，地底深处不时还传来武器与骨骼撞击的闷响。精细流畅的 3D 画面，轻盈飘忽的背景声效，灵动的光与影，带你进入这个魔幻世界。

《英雄王座》充分表现了战斗的力度，武器挥舞时迸现的光晕，破风之声，劈开敌人铠甲的震撼低音，无限增强了游戏中战斗的快感与力度。根据音源位置和地图的不同，风格各异的背景音乐及声效在你身边环绕，让你完全置身于游戏的奇幻世界。如若你在游戏中听到某个方位传来的声音，请不要怀疑，那是完全真实的 3D 音源。



这里的宝藏取之不尽

游戏的特点之一就是独特的无限物品系统，让你在网络游戏中找到《暗黑破坏神》的感觉，创新的随机属性系统，为每一种掉落物品赋予了随机属性，不但同样的装备属性千差万别，随着武器等级的不同，外观上也有不同的光效，装备的随机属性在战斗中起到了主导的作用，武器装备的固定属性就有 16 种之多，随机属性中又分成基本属性提升、元素属性、状态攻击等等，每一类都有多达 10 余种，创造出可以和《暗黑破坏神》媲美的装备系统。物品不但可以升级提高品质，升级过程中还有可能出现新的属性，而且物品还可以组合制造新的物品。

多样的任务多样的发展线路





《英雄王座》的任务内容多达 500 多项，任务分作单人任务和组合任务、互动性任务，也就是说，你在游戏中，再也不会无所事事，各种任务将满足你的需要。

游戏中的职业及分支众多，同一系列职业也可有不同的发展方向，各方向都有独特的技能和基本属性分配方案，即使路线一致的职业，人物所选的派系不同，玩法也不会同。单战士一个系列的职业，就提供了 6 大类的武器与技能发展方向，并且创造了 4 种转职分支，其余的弓箭手、圣职者、法师系也都有自己相应的武器系统和转职系统。

是怪物还是智慧生物？



游戏中的怪物 AI 与任务系统结合，可以说是别出心裁的设定。《英雄王座》中的怪物相当聪明，你别想轻轻松松的引他们上钩，更别想牵着它们鼻子走，这里的怪物可以相互交流并决定是否行动，不会单纯无知碰到玩家就盲目袭击，而是依照自己的体能，或是呼叫伙伴或是组队攻击玩家。怪物群中有英雄级怪物领袖来控制其他怪物并指挥集团，在大型战斗中随着玩家的战略采取不同的反映和对策。面对如此强劲的敌人，给玩家在操作与技巧上提供了很大的空间。



顶着 MU 升级版的众多舆论压力，《英雄王座》正在用自己的实力取得玩家的共识，曾经的高额排名并不能代表什么，《英雄王座》的路程从进入中国大陆那天开始。既然是男人的游戏，那么对玩家的责任将是《英雄王座》的第一步，这里揭示答案之一，男人的游戏，首先就是责任，但这并不是全部答案，剩下的，需要你进入游戏去探索。2004 年 8 月 10 日，《英雄王座》内部责任测试！■

B

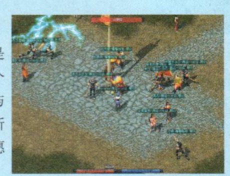
■名称 碧雪情天 online ■制作 创意鹰翔 ■内测 2004年6月8日
■类型 网络角色扮演〖MMORPG〗 ■代理 创意鹰翔 ■版本 中文版



号称"国产浪漫主义武侠大作"的《碧雪情天 Online》，是身为国内最老牌的游戏制作公司——北京创意鹰翔潜心两年的一款作品。单机游戏时代，创意鹰翔创造了《生死之间》与《碧雪情天》系列的辉煌，《碧雪情天 Online》依然延续了创意鹰翔的精品意识，其小规模内测即超过一年之久。



浪漫爱情与古朴武侠世界



一般来说，网络游戏都不注重剧情，但是《碧雪情天 ONLINE》却给我们描述了一个感人至深的故事，动荡的隋朝后期，楚天舒与寒冰雪最终得以结合，其间发生了很多曲折故事，寒冰雪为了与心爱的人白头偕老，宁愿牺牲自己的生命……

游戏风格古朴典雅，游戏画面采用国内少见的欧式写实风格，并辅以日夜变化、风雨雷电，给玩家一个真实的古代风情画卷。游戏的背景音乐也十分幽雅动听，在网络游戏中可谓独树一帜。

千奇百怪的变身系统

这是一个非常好玩的设定，玩家能通过特殊道具——变身符，变成游戏中任何怪物的样子，甚至还能变成一棵树、一堆矿石……当你在草丛中发现了一头凶猛的怪物，说不准那是另一个玩家变的！



囊括诸多优秀网游要素



游戏操作是典型的"一鼠走天下"，即使是没有任何游戏经验的玩家都能轻松上手。游戏还提供了非常全面的快捷键，甚至在特别强调手感的动作游戏中才能见到的键盘控制移动方向，可以想见游戏的制作者多么强调游戏的手感。实际测试的情况，也验证了这一点，游戏的手感非常好，连角色的移动，都有自动寻路辅助。

游戏中的物品装备非常丰富，有几十大类，上千品种。有普通装备、极品装备，还有打造获得的特殊装备，武器可以通过合成宝石来提升属性，而且可以无限次升级，想起来就让人心动！



独树一帜的组队模式

组队功能在网络游戏中是必不可少的，但在《碧雪情天 Online》却有不同，它设计的是一种独特的职业加成组队模式，每一种职业的角色都可以加强队伍的战力。比如：刀客可以加强全队的攻击力，而僧人则可以强化全队防御力，让队友们都享受一下"金刚不坏身"的感觉，剑客 MM 还能提升全队的精力恢复速度，由此产生丰富的战术变化，只有亲身体验才能知晓。

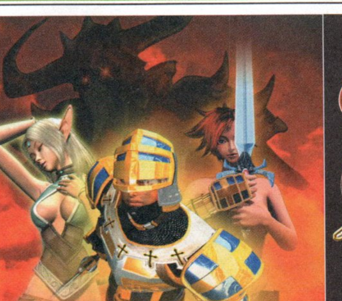
不断成长的游戏世界



《碧雪情天 online》中也拥有宠物功能，但与一般游戏不同，在游戏中宠物不再只依附于玩家，被玩家"宠"着，而是可以帮助打怪，并且会主动帮主人提升经验。特别是当主人休息的时候，它还会不知疲倦地战斗，堪称优质仆人哦！



《碧雪情天 online》依托国人自行开发的优势，以及创意鹰翔雄厚的技术背景，承诺在公开测试之后相当长的时间内保持每周都有新内容的更新，让游戏不断有新鲜感。由于篇幅所限，不能详述，还是让我们一起进入《碧雪情天 online》，去体验游戏的乐趣吧！■







凯旋》新版本寒冰之王的开放在炎炎酷暑中给广大玩家带来了丝丝清凉与阵阵惊喜，更强大的妖魔，更高的掉宝几率，让高级玩家有了新的憧憬。而接下来该怎么做呢？怎样才能真正君临天下、傲视群雄？相信更新版本《凯旋：君临天下》会给玩家答案——莱帝尼斯攻城战，精彩、壮烈与激情无限，任你尽情演绎。

莱城日记

“那是一场触目惊心的惨烈大战，被贪婪与野心所征服的昔日勇士在毫无先兆的情况下，突然向繁荣的莱蒂尼斯大举进攻；叛军残酷的杀戮着那些他们曾经誓死守护的弱小平民，一度美好的家园在铁蹄的践踏与嗜血的残杀中沦为废墟……正义尚存的战士们在莱城皇族的带领下，面对万马千军的围困，保卫莱城——正义者唯一残留的家园，英雄之血开始长流不息……”这是女神忠诚的神使黑劳布残留的记忆。





远古时期的波莫特大陆曾经在六神的守护下创造出惊世的繁荣，但终有一日，六神的和谐发生了巨变，六神之战的浩劫一度让无助的人民流离失所，魔族的入侵又将更大的灾难带给世人，但在女神凯西的祝福下，人们并未放弃找回昔日文明的希望。千百年来，莱蒂尼斯始终作为人类文明的中心之地被无数勇士浴血守护，强者入主的规则也从未改变。

莱城设定介绍

这场筛选最强联盟的战斗，并非倒戈相向或自相残杀，因此，失败者不会受到惩罚。攻城战中为群雄所争夺的便是莱蒂尼斯皇宫内城，内城位于莱城以西，呈方形结构。中央大厅放置着象征权利的莱蒂尼斯守护之石，在大厅的东南西北四方分别坐落着4个守护祭坛：火焰祭坛，拥有火的力量，红魔法师在此可以得到10%的攻击加强，而蓝魔法师则会受到-10%的攻击削弱；水之祭坛刚好与火焰祭坛相生相克；雾之祭坛是最深奥神秘的一个，所有进入祭坛的角色都将爆发出比平日高出10%的攻击伤害；平凡祭坛没有特殊魔力，是六神之战前莱城以及附属之地的居民用以参拜神灵和祭典的场所。

四大祭坛终日守护着神秘而高尚的中央大厅，任何企图进入中央大厅的人都必须打开一个祭坛之门，而打开祭坛之门的唯一办法便是通过武力击碎祭坛内的守护之石。在选择进入任意祭坛之前，英雄们必须集中于传送大厅。从莱蒂尼斯西门通过，就可以进入传送大厅，大厅内建有可以移动到4个祭坛的移动石碑，玩家通过点击相应的石碑来选择进入任意祭坛。只有在规定的时间内，皇族成员才被允许邀请平民进出传送大厅，而一旦战争爆发，除了皇族成员外，内城将被关闭（莱蒂尼斯城管理员NPC可以规定非战争期间的内城出入时间）。

进攻？俄罗斯轮盘赌！

战争开始，攻城一方先要移动到有守护石的房间，但守护石的放置位置是随机的，这将由城主（行会会长）给出的数字决定。攻城方首先面对的是5个房间，每个房间有两道门，其上都有对应的数字，在战争开始时，城主会在10、20、30中选择1个数字，攻城的一方若找到的门户数字之和正好达到规定数字，则会进入有守护石的那个房间，如果找到的门户之和超过规定数字，就会随机移动到5个房间中的一个，基数也会变成0，要重新开始寻找门户。

为了避免在战争期间攻守双方无休止的鏖战，每次攻城战限时120分钟。攻城方在固定攻城时间之前，可以由行会会长向登记所职员申请宣战；不属于守城方或者攻城方的中立行会，不能攻击和拥有守护石。最终打碎莱蒂尼斯守护之石的玩家所属行会，必须坚持到规定攻城时间结束，才可以完全拥有莱城控制权。莱蒂尼斯城易主之时所有的角色会强制回到自己的返回位置。在攻城战进行时，攻守双方不可以接受新的会员或者让会员退出行会。

攻城条件及奖励

在攻城战开始之前由各个行会会长向登记所职员进行申请，同时开战的行会个数不超过100个。申请攻城需要10万货币，攻城战进行中不可以申请进行攻城战。作为城主，可以在城内的商店中收取税金，税率范围是0~50%，拥有莱蒂尼斯城的行会会员可以设定内城为返回的位置。

通过以上介绍，相信玩家已经对即将开放的攻城战版本初见端倪。自古以来，能够真正称雄乱世、君临天下的王者无不是智勇双全的英雄豪杰，凯旋的攻城之战给每一位胸怀抱负的玩家一展才华的空间和机会，激情演绎、群雄逐鹿尽在《凯旋——君临天下》。■

B+
■名称 Tantra ■制作 Hanbit soft ■内测 2004年7月
■类型 网络角色扮演〖MMORPG〗 ■代理 欢乐数码 ■版本 中文版



密传封测报告一：游戏就是爽快

文／网先队·风声边界

邂逅《密传》是在去年年底，那时候大陆市场上3D网游开始登陆中国，款款大作如《A3》、《绝对女神》等尽皆抢眼，而这个时候朋友向我推荐了一款还在韩国测试中的网游，就是号称媲美《A3》的《密传》。登上韩服，到底因为语言不通，没坚持玩下去，只觉得游戏画面很清爽，背景音乐很动人。时至今日，《密传》终于被国人代理，笔者有幸拿到内测帐号，第一时间去感受这里不一样的天空。



第一印象 清爽美观



初进游戏，感觉略微有点失望，耳畔的音乐似乎不是以前听过的，仔细聆听，却浮现出一股淡淡哀伤的感觉。创建人物时可以自由的搭配发型和面部表情，八种职业参照印度密宗的八部天龙命名，我选择了罗刹族，不为什么，只为MM漂亮。

正式游戏了，刚从A3退役的我一下子摸不着东南西北，虽然人家有提供新手教学，但我还是习惯自己摸索。鼠标轻轻一点，人物立即飞奔出去，脚步轻快的令人惊讶，看多了其他游戏慢慢吞吞的走路，也深知某些不良游戏商为了榨取玩家的金钱而让大部分时间浪费在了走路上。很明显，《密传》的制作组并没有这种打算，轻盈的脚步绝对给予玩家"爽快"的感觉，是啊，这才叫跑步啊！

人物场景的精细自不待言，游戏的操作界面也很简洁，按TAB可以把所有的框框都隐藏掉。整个游戏的色调给人感觉很清爽，丝毫没有欧美游戏的那种压抑灰暗的色彩。此时的游戏时间已经是傍晚时分，看着夕阳斜照，圆月升起，天空繁星初现，感觉真是美极了。



初尝游戏 惊喜立现



出了城门，先抓了最低级的怪练练手，人物的动作很流畅，一招一式都不乏美感，不多久就升级了。不过练过一阵后我发现，弓手"飕飕"两箭就把远处敌人干掉了，而我却追着怪砍太累了，于是决定做个弓手。狠狠心奔到商店将银子换成了一把低级弓，一看要求，居然要10级才能装备，而我才5级。不过想想前面那个弓手MM，等级也不高，她是怎么装上的？我试着往身上一套，居然真的可以拿起来，不过装备的效用却降低了50%。

这个发现让我欣喜若狂，以前玩游戏，高级装备一直是奋斗的动力，通常越高级的装备越漂亮越帅气，可是不到等级就算有了也不能穿出去炫耀。装备的差异更让等级差别一目了然，由此引发的新手被欺凌事件是不胜枚举。而《密传》终于打破了这个传统，只要你有钱，就能够从玩家和NPC手中买到高级装备穿，尽管等级的差异决定了装备性能的发挥，但是经过比较后我发现，性能打了几折的高级装备依然要比合适的低级装备效用高。想象一下，不过十数级的你却穿着三四十级的装备在路上跑，那心里的暗爽就不多提了。另外，玩家还可以从商店购买各种带有附加属性的宝石，与自己中意的装备放入祭坛内提炼，可获得带有此宝石附加属性的新装备。当然，如果提炼失败，只有宝石消失而不会影响到装备。



怪物对白 爆笑搞怪

不知不觉已经15级了，游戏的快捷键也大致都熟悉了，这时候才发现《密传》里的怪物，都有那么一些不对劲。越往高级的区域走，会说话的怪物就越多。当然，几个怪物"哼哼"几下倒没什么大不了的，但是突然一个怪物对着我大吼："XXX，给我站住，你这个胆小鬼！"这可把我吓得不轻，这算咋回事？我好好一个玩家居然被游戏里的怪物鄙视……接下去我又看到不时有怪物冒出一句："哎，终于倒了，累！""咦？有蚊子咬我……"之类的搞笑对白，这的确让枯燥的练功变得生动不少，一边看着令人捧腹的话语，一边还要忍着笑杀怪，这种经历实在少有。由此更令我佩服游戏制作公司，他们总能让我在感觉枯燥时发掘到一个又一个的游戏亮点。





好游戏！爽快！

准备收笔的时候，我又听见朋友在大肆宣扬某某游戏深厚的世界观云云，不由的会心一笑，《密传》的世界观我也只是匆匆浏览了一遍，说实在话，真正吸引玩家的并不是这些看不到摸不着的东西，吸引玩家的更多是游戏内在的东西。我毫不讳言我已经喜欢上了这个游戏，尽管目前还有种种的不足，但我相信在游戏真正推出时，将会更加完美。如果要我给《密传》一句评语，那就是"好游戏！爽快！"。■

更正 6月新作速递中《天翼之链》的代理商应为中国网通，刊印错误，特此更正！

密传封测报告二：游戏净化心灵

文/网先队·踏风而来

我想，走进游戏的朋友都是为了追寻自己的梦想，都想在自己认可的游戏中找到一块心灵的港湾，在奇幻的世界里触摸自己在现实中无法靠近的神话。如果你对印度神话感兴趣，那么请来看看《密传》，也许这里就是你的归宿。





人物设定——四职业与八部众





《密传》的世界里有四个基本职业，每种职业又分男女两大种族，以印度佛教神话中的“八部众”为原型，设计出了以战士为发展方向的龙王和金娜罗族，以法师为发展方向的天王族和枷楼罗族，以格斗家为发展方向的夜叉族和香神族，以及以刺客为发展方向的修罗族和罗刹族。每个种族各具特色，单从造型上便一目了然，战士种族身材高大且威猛，刺客种族纤瘦而灵巧，格斗种族粗壮精悍，法师种族凸现优雅与飘逸。

玩家可在一个账号内建立3个角色，每个人物均有5种面部及发型供自由搭配，且不同种族所表现的行为也是风格各异，单从“坐下”这个姿态指令来说，战士及刺客型的坐相比较普通，而格斗家们则是半跪在地上，法师们与其说是坐不如说是飘在空中休息。



画面及操控——美景与灵动

万里蓝天飘着朵朵白云，落日斜阳撒下片片金光，枯树新枝交错繁衍，湖光山色点缀得生意盎然，真难想像这片曼陀罗高地上会处处隐藏着杀机，这就是《密传》的世界。不管是玩家所控制的人物还是NPC，在整体设计上都没有僵硬突兀的感觉，线条十分饱满，锦衣重甲、铁器神兵，均是质感十足。在这美景如画，美人如玉的世界里，仅仅奔驰于高低起伏的山地间，便比那刀光剑影、叱咤江湖的紧张生活要好上百倍。

《密传》在操控方面非常体贴玩家，在视角上为玩家设计了第一人称视角或者第三人称追尾视角（F11）以及第三人称自由视角（F12），并可通过鼠标右键旋转，达到近乎360°的全方位观察。灵巧的快捷指令，自动锁敌、自动攻击、捡取物品，使玩家无须为习惯操控项目而费神，在战斗中更是方便简洁一只鼠标加两个手指便全部搞定。





角色属性和技能——神秘而有条理

在战斗中升级后可获得密轮点数，密轮分为力量、敏捷、体力和智慧，这相当于人物的属性，不同的职业有各自的密轮发展方向，比如法师当多加些智慧密轮，而战士则要以力量密轮为主。密轮点数的作用还不止于此，当累积到一定的密轮点数后可找祭司长换取更高的身份等级，以便学会更高的技能，并可以领导比自己身份低的人。

《密传》的技能分为攻击、防御和辅助三种，每种大类又可分为主动技能和被动技能，四个职业各有一套自己的技能体系，有的技能施放会被打断，有的需要特殊物品辅助才能使用，有的则在时间上受到限制。人物每升一级获得1点技能，当达到技能限定的级别后便可习得该技能，并可逐渐升级该技能，另外有些技能的习得是需要其他技能做铺垫的，如此一来，合理分配技能点才能使之成为玩家纵横驰骋的防身绝技。



怪物与任务——乐趣尽在游戏中

游戏中，我们所面对的怪物也相当活跃，当看到怪物喊出自己的名字时，你肯定会兴奋得大叫。NPC在这里将不再是简单的NPC，有的怪物会说很多很多话，好似新手指导。比如麦加魔这种怪物，会不断的提示你10级可以进行第一次转职，20级才能开始PK。

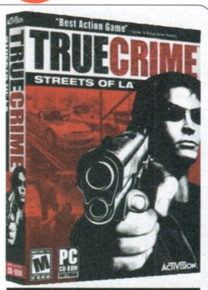
《密传》中的任务很丰富，而且有专门的任务栏给与玩家任务提示，完成任务可获得丰富的奖励，就拿新手任务来说，可以获得全部新手装备及数十瓶药水，可不要小看这些新手装备，它们可是强于商店的普通货，可以想像以后所完成的任务将会获得多么丰厚的奖品。



意见及其他——一些瑕疵

游戏中有传送点可以引领玩家到达各个地方，但我觉得如果在地图上附加玩家当时所处位置的名称，会更好的使玩家得到明确的信息。当人物被建筑及树木遮挡时，遮挡物没有透明处理，这在平时也就罢了，如果在危急时刻却会给玩家带来很大麻烦。此外，角色寻路能力较弱，经常被建筑甚至一块小石头绊住，而无法前进。至于在中文输入法下不能使用快捷键的问题，相信只是暂时的BUG，公测必定会有所改进。

由于《密传》是以印度神话为背景，抛开了龙与地下城这种西方人的设定，整个游戏架构在东方人的神话基础上，显得亲切自然，使我们更容易融入这片密宗的神秘领域。游戏是纯真且正义的，在里面我们的心灵得到净化。■



True Crime:Streets of LA

出品公司:Luxoflux/Activision
国内发行:未定
发行版本:英文版 4CD / WinALL
游戏类型:动作〖AC〗
3D加速卡:D3D
3D声效卡:DS3D
多人游戏:支持
控制方式:键盘、鼠标
出品日期:2004.5
官方网站:www.truecrimela.com

最低配置:PIII 800MHz/128MB、32MB显存、3.3GB硬盘
推荐配置:PIV 2.4GHz/512MB、128MB显存


■VC 中流畅的飞车表演,操控感觉一流


■街头行凶,这已成为了 GTA 所开创的都市自由派动作游戏的基本乐趣


■近身格斗也是 TC 当中主要特色,只是感觉动作略显生硬


■马克斯佩恩的标志性动作同样出现在 TC 当中

克隆 GTA | 真实犯罪:洛衫矶街头 True Crime:Streets of LA



GTA 目前似乎成了自由派动作游戏的绝对标准。首先制作人会给你一座"真实"的城市,然后把玩家在罪犯和警察两个位置之间任意摆放,最后再给你预备上充足的汽车和子弹。成了,该出发了。好不好玩,自己看着办。

游戏开发小组 Luxoflux 对于一些玩家来说可能比较陌生,他们曾经开发制作过《星球大战:毁灭》(Star Wars:Demolition)、《义务警员Ⅶ》(Vigilante 8)和《史瑞克Ⅱ》(Shrek 2)等知名度不高的作品。不过,说到《真实犯罪:洛衫矶街头》(True Crime:Streets of LA,后文简称 TC),它可是令 Luxoflux 在事业上获得巨大成功的第一款力作。最初该作品出现在游戏机平台上,而在 Luxoflux 和 Activision 成功合并之后,他们又适时地推出了 PC 版的 TC。同游戏机版相比,PC 版 TC 的游戏内容并没有改变,只是在游戏性方面稍有增强,并在视觉效果方面进行了一些改进。游戏的总体感觉并没有我们想象中那么出色。

驾驶困难的极品飞车

与其他同类游戏一样,TC 的游戏操控也是通过键盘和鼠标的配合来完成。可是,或许是由于游戏设计的问题,TC 中的游戏操控并没有实现预先的设想。特别是在驾驶车辆飞驰的时候,出现的一些问题给新手玩家造成了一定的困难。很明显,游戏中的物理学设定与正常标准存在着一定的差距。在游戏中,车辆移动的速度非常快,令玩家极难控制,并且驾驶车辆的感觉也极为笨拙。只有当玩家花费一定的时间熟悉之后,才会产生熟能生巧的感觉。从总体上讲,TC 中的驾车感觉远不如《侠盗猎车手:罪恶都市》(Grand Theft Auto:Vice City,后文简称 VC)中那么自然。

或许是游戏制作者不想让玩家简单地认为 TC 是 VC 的克隆版本,因此他们将游戏中驾驶车辆飞驰的部分制作得更像是一款对抗性赛车游戏。理论上,这种让 TC 中融入《午夜狂飚Ⅱ》(Midnight Club 2)赛车因素的想法是值得赞许的,但是实际上,糟糕的车辆操控却将本应该是非常有趣的一个游戏特色,变成了需要玩家经过很长时间才能稍微感受到的游戏乐趣。

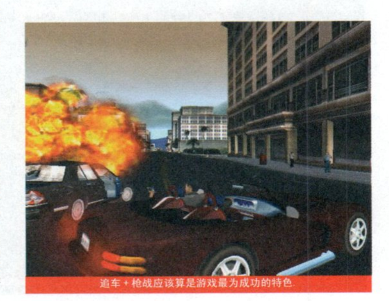
蹩脚的视角设定

除了车辆控制之外,游戏中另一个让人感到不方便的地方就是视角镜头的设定。视角镜头转动不合理,使得游戏玩起来让人觉得非常头痛。特别是当游戏主人公 Nick 与敌人进行近战的时候,视角镜头不能随意移动,使得对付不断从四面出现的多个敌人成为了棘手的难题。此外,游戏中的建筑物和物体也会对玩家的视角产生影响,从而使得玩家在搏斗或是枪战中打倒敌人变得非常困难。

善恶有报,因果不同

尽管 TC 在游戏设定方面存在一些问题,但是游戏本身也具有一定的特色,尤其是在单人游戏方面能够带给玩家充足的游戏体验。比如,当玩家在游戏中作为警官行动的时候,可以有机会做自己喜欢的任何事情。玩家的行动大部分都是由紧张激烈的枪战和汽车追逐组成,但是有的时候玩家也可以逮捕或者搜查每一个路人。不过,玩家解决犯罪的方法很大程度地影响着玩家作为一个警察的声誉。使用过多的暴力手段和各种各样极端方法将增加消极的因果点数,最终导致一些令人不愉快的情况出现。而成为一个不良的警察则经常遭到同事的蔑视和唾弃。如果真的做得太为过分,那么整个 SWAT 小队就会出动对玩家进行追击。当然,玩家如果不想成为一个坏警察,那么就要坚持通过正确的方法来打击犯罪,从而得到积极的因果点数。玩家完成关键任务的途径以及在大街上为人处事的方式将决定着故事的进程并且影响着故事的结局。虽然 TC 并不具有巨大跨越的开放式设计,但是这也足够使得游戏具有相当的乐趣了。

对于那些正在等待《侠盗猎车手:圣安地列斯》(Grand Theft Auto:San Andreas)的玩家来说,在 TC 中驾驶着汽车在洛城的大街上飞驰也算是一种消闲了。不过,令人感到遗憾的是 TC 的游戏时间并不长,尽管游戏中有很多支线任务,但是游戏重玩的价值并不大。■(文/Oscar)


追车+枪战应该算是游戏最为成功的特色.

N-RPG，单机游戏的救星降临？| 互动武侠

如果智冠的N-RPG计划真能圆满实现，那么它至少解决了两大游戏业的难题，一是盗版之祸，二是游戏质量问题。

记得还是在好几年前，当时尚没有铺天盖地的网络游戏，游戏商们的主要产品是单机游戏，最大的发愁问题是盗版。有人提出一个靠网络来抑止盗版的大胆设想：电脑里安装的游戏软件必须不定时的联上游戏公司的服务器进行认证，以确认所安装的是正版软件。可是，在那个基本全民拨小猫上网的时代，这个计划显然是不现实的，为了一个正版认证，玩家要付出的网费可能比游戏售价还要高昂，没有人会去买这种游戏。所以，这种方式渐渐的也就没人提起。

最近，智冠推出了N-RPG理念，并发布了一款根据这个理念制作的游戏——《互动武侠》。笔者惊奇的发现，这款看似网络游戏，实质却是单机游戏的产品，就是多年前那个设想的实现。

何谓N-RPG

何谓N-RPG？这N-RPG里的“RPG”大家都很熟悉了，而新加上的这个前缀“N”是啥米意思呢？根据它的发明者——智冠公司称，“N”有三个含义：第一是NEW，表示其新；第二是NEXT，表示其代表了新一代单机游戏发展模式；第三是NET，表示它与网络密切相关。N-RPG的运行模式是：首先，玩家可以免费得到游戏——像网络游戏一样——下载或者获赠光盘，但是这个游戏只包含最初的一段故事剧情，确切的说是个“试玩版”；然后，如果玩家体验过以后，对这个游戏发生兴趣，并打算进一步玩下去，就得掏腰包了：在付费后，通过网络下载得到其他的剧情和任务。这些后面的任务和剧情也不是一次性提供全部下载，而是分段式的，每一段所需要的费用可能非常低廉。这样，如果觉得不满意，玩家可以随时终止游戏，只要不再购买后面的章节即可。

从以上介绍可以看出，所谓N-RPG，事实上是一种通过网络来提供内容的单机版游戏，玩家只需在接受和完成任务的时候连上官方服务器交换数据，而在游戏的过程中可以断线，在自己的机器上运行游戏。

呼之欲出的N-RPG

N-RPG是一次富有创意的尝试，它的提出是基于以下一些原因：

第一，虽然网络游戏的冲击造成单机游戏市场萎缩，但盗版单机游戏仍拥有很多受众，采用一种有效的方式遏制盗版，发展正版，是挽救单机游戏的唯一出路；

第二，与以前相比，玩家上网环境大大改善，宽带接入为正版游戏的网络认证提供了必要的技术保障；

第三，没有盗版的网络游戏带来了巨大的经济效益，也展示了中国玩家强大的购买力，但由于网络游戏具有强烈的排他性，市场竞争过于激烈，于是，采用同样没有盗版，且不具排他性的单机产品抢占游戏市场成为一条新的获利之道；

第四，网络游戏单调的娱乐方式和内涵的贫乏越来越引起玩家的不满，庞大的玩家群落很可能正在寻找新的娱乐点，单机游戏有机会重新夺回失去的市场。

在这样的环境下，N-RPG这种游戏形式（可能说它是一种运营模式更确切）可谓是呼之欲出了。

N-RPG是不是救世主？

如果智冠提出的N-RPG计划真能圆满实现的话，那么它至少解决了两大游戏业的难题：

首先是盗版之祸，在中国市场，盗版数量通常是正版的数倍到数十倍之多，如果某款游戏不可能被盗版，那么只要这庞大的盗版冰山中有10%的部分融化，汇流到正版的水流里来，就有可能扭转目前正版游戏利润微薄的状况，使更多的资金投放到单机游戏领域来；

其次是游戏质量，玩家对游戏质量的抱怨是个老问题，买回去以后才发现上当，难免怨声载道，但是在N-RPG模式下，玩家能够先不花钱就了解到游戏的大概质量，并根据自己亲身的体会，自主选择是否购买产品或者继续为这款产品付费，而游戏商则必须老老实实的做精品，并把高质量的服务始终如一的贯彻下去——因为玩家随时可以终止付费，卡断游戏商的财源。

除此以外，由于存档数据保存在服务器中，玩家无法修改游戏，也保证了游戏的生命力更加持久。这样看来，N-RPG简直可算得上一种完美的模式，今后也许不仅会有N-RPG，还会有N-SLG、N-RTS、N-FPS……等等。但我觉得，现在把N-RPG当成救世主还为时过早，因为这个计划的具体实施还会有一系列问题，例如：盗版商会不会造出诸如“任务包”“破解联网补丁”之类的东西？游戏任务过于分散零碎，会不会破坏情节完整性？如果某款游戏赚钱，厂商会不会没完没了的发布任务，让它没有终结？有没有比点卡更合适的小额付费方式（譬如一个任务只收几角钱，显然用点卡支付不方便）？

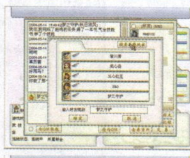
这些问题都可能成为N-RPG未来之路上的种种障碍，但不管怎么说，敢为天下先的《互动武侠》还是值得我们去尝试一下，如果N-RPG真的成为单机游戏问题的最终解决之道，那么中国游戏市场也许会迎来一个比网络游戏勃兴时更气势恢弘的发展浪潮。■（文/小刀）



互动武侠

出品公司：智冠电子
国内发行：智冠电子
发行版本：中文版 1CD / WinALL
游戏类型：角色扮演〖RP〗
3D加速卡：不支持
3D声效卡：不支持
多人游戏：支持
控制方式：键盘、鼠标
出品日期：2004年7月
官方网站：www.wuxiaonline.com

最低配置：PII350/128MB、32MB显存、4速光驱、1G硬盘









■《互动武侠》的网络社区

虽然主要部分是单机模式，但《互动武侠》也有网络交流成分，实质上这是一个庞大的玩家社区，大家虽不能在游戏里共同冒险，但可以在社区里互相交流：包括像QQ秀一样的“纸娃娃”系统、聊天系统、帮会系统（帮会在游戏里有自己的专门任务）、交易系统（游戏中获得的装备可以拿到这里来交易），甚至还能对战，像在《游戏王》里那样，用游戏中获得的卡片展开玩家间的对决。这些网络元素弥补了以往单机游戏里玩家孤独闯关的遗憾。


www.ktonline.com.cn
专业PK地图
官方判定胜负
六月公测
由你领衔主演
开天
LATEINOS
史无前例的大规模网络战争
新网游霸主
大型全3D-MMORPG网络游戏，《开天》公测之际，奥美联合
飞利浦共同推出 百万显亮寻宝 大行动，价值一百万的
飞利浦系列产品将在5个月内 天天奉上 玩《开天》打怪物，谁
都可以 赢大奖！请密切关注官方网站。
百万大奖
LightFrame
数字显亮
另：同期推出《开天》手机游戏，带给你绝对另类体验！移动用户发送KT到18188080 联通用户发送KT到98988080
就可进入《开天》手机世界，内有最劲爆的《开天》网游攻略，迷幻项坠，豪华版零点行动也许就是你的喽！当月免费！快快快！！！
PHILIPS Vansoft 怡采科技 ECHOICE AEC 奥美电子 荣誉出品
奥美电子（武汉）有限公司 地址：上海市九江路333号金融广场2201-2205
邮 编：200001 电 话：021-63601099 传 真：021-63609872
奥美电子旗下产品：开天、星际争霸、暗黑破坏神系列、反恐系列、魔兽系列。



暑假作业3×3

夏日玩家攻略

“同学们~伟大的暑假来了！为了让大家在暑假里过得 HAPPY 一点，现在开始布置暑假作业！不许嘈嘈嚷嚷！不许扔鸡蛋！卫兵~卫兵~！”

（喇叭声）“注意了，注意了……现在开始布置暑假作业，现在开始布置暑假作业，反抗者立即送往南极集中营，反抗者立即送往南极集中营……请大家按班级站好队领取作业，请大家按班级站好队，领取作业……九个班级分别是……冒险家班……肌肉人班……孤独者班……指挥官班……运动员班……乐天派班……自恋狂班……叛逆者班……猥琐男班……完毕。”

小朋友们，快乐的暑假开始了……



冒险家

把游历四方当成自己的最大的享受，喜欢穿梭于各种奇妙世界中的移动强迫症患者。



游戏同学：

赛特，男，18岁，来自于《轩辕剑Ⅲ云和山的彼端》，他的冒险征途穿越千里，从中世纪的欧洲一直到东方的大唐。

劳拉，女，2X岁，来自于《古墓丽影》系列，一个嗜好在各种危险的遗迹里钻来钻去的不安分的家伙。

行为特征：

1、每隔5秒钟就要存盘一次，以防即将出现的未知危险；

2、依赖地图，没有地图连去超市购物都觉得非常困难；

3、对每一个出现的分支情节、隐藏地点和宝箱都要仔细查看。



□天翼之链 Tales Weaver

如果你只喜欢单机RPG而对网游有偏见，那我们最好免除那些多余的说明而直切入主题，为什么要推荐这款游戏给酷爱冒险和探索的RPG爱好者呢？因为它是目前唯一一个拥有完整RPG剧情结构的网络游戏——有开始的剧情动画，有进入和结束主线任务的过场，还有丰富的分支情节。并且，游戏中共有8个角色，每个角色都设计了一套完整的剧情线，做完主线任务后，或许你会有如打通了一款线索超复杂的RPG一样的爽快感觉。当然，作为网络游戏，它并不仅仅只限于让玩家去完成规定的主线任务这么简单，这里还有丰富的分支情节、庞大的物品交易系统、完善的公会设定，可以说它所表现的正是网络时代的一款合格的角色扮演游戏应该具备的特征。



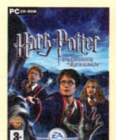


暑期必修课



□仙剑奇侠传Ⅲ外传

只要是伟大"仙剑"家族的成员，不管是正传还是外传，都是玩家们期待的，这几乎成了他们的一个无原则的宗教信仰了。种种迹象表明，这款名为《问情篇》的资料片虽然在图像引擎和操作系统上没有什么革新，但是在情节设计上绝对会是一台泪水压榨机式的东西，我想用它来打发暑假的时间，绝对会留下一点让你值得记忆的东西。最重要的是，随着这部作品的情节展开，很多一代到三代的地点、人物、事件和渊源都会有所交代，"仙剑奇侠传"的架空世界也愈加系统化了，几代作品之间的故事衔接更明白的显示在我们面前……嗯，希望这是一个未来中国版本的"最终幻想"。

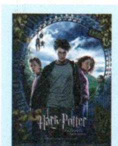


□哈利波特Ⅲ阿兹卡班囚徒 Harry Potter And The Prisoner Of Azkaban

虽然明知道是一款商业化的资料片，但是挟着游戏和电影同步上市的威力，《哈利波特Ⅲ阿兹卡班囚徒》仍然是一款让我们不得不玩的游戏。情节上是书接上回，哈利在13岁生日的时候遭遇危机，他要对付一个从阿兹卡班监狱逃出的邪恶家伙，此人的目标是猎杀哈利。玩家可以在冒险中选择切换扮演哈利、荣恩和妙丽这三个同伴，游戏也支持两人同玩。总体说来，本作在游戏价值上仅属一般，但由于其背后的"哈利波特"文化价值所在，所以我们推荐冒险家们不妨试试它，来个游戏加电影的套餐。



暑期选修课



○电影：《哈里·波特与阿兹卡班的囚徒》

小天狼星布莱克从阿兹卡班的监狱中逃出，13岁的哈里·波特得知父母被害是因为小天狼星的出卖，随之展开一段新的冒险历程……这部影片无疑是冒险家们不能错过的大作，特别是在把玩同名游戏的这个暑期。

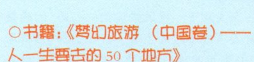
○音乐：《奇幻旅程》

S.H.E在Ella归队后推出的国语大碟《奇幻旅程》，收录了《波斯猫》、《十面埋伏》、《他还是不懂》等10首歌曲，曲风奇异，活力四射。有这3位青春女孩的音乐陪伴，什么样的冒险旅程都不在话下了吧？



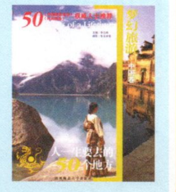
○饮食：德芙"星彩"巧克力

里面有牛奶巧克力、榛子巧克力、薄荷巧克力等七八种组合，一鼠走天下的时候，另一只手在那只精巧的圆桶里摸出不知什么口味的巧克力，这感觉本身就叫做冒险！对了，还有个智商75的憨厚男人把它比作人生。



○书籍：《梦幻旅游（中国卷）——人一生要去的50个地方》

冒险家的心没有羁绊，但冒险家的脚步终有局限。《中国国家地理》和《时尚旅游》推荐的这本书，至少让冒险家们有了更多的选择：上床入梦之前，开卷也可探险。



肌肉人

咳，通常，这类同学近乎于变态地偏好凭借自己强壮的身体，背负数十种武器上窜下跳，独自面对成百上千的敌人。

游戏同学：



萨姆，男，年龄不详（应该属于有味道的老男人），来自《英雄萨姆》(Serious Sam)系列，在带着自己研制的数种实用型武器从外星人手中拯救世界的同时，还不忘给紧身牛仔裤、帆布鞋做代言，而他那壮硕性感的身材也招来众多女性 Fans。

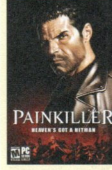


茱丽，女，年龄不详，来自《重金属》(Heavy Metal:F.A.K.K.2)，身材惹火的她为保卫自己居住的美丽星球不被殖民雇佣军团“F.A.K.K.2”侵占，毅然只身抗击强敌。

行为特征：

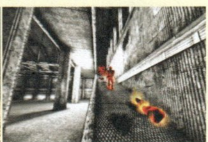
1、为了体验纯战斗快感，多半会祭出“不死秘籍+最高难度”的杀手锏；
2、从来不看任务，因为目的只有一个——炸飞能见到的一切会动的东西；
3、游戏时双腿常常随着劲爆的摇滚乐有节奏地交替抖动。

暑期必修课



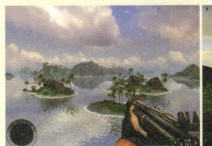
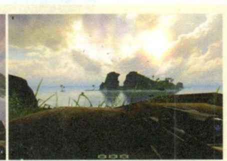
□恐惧杀手 Painkiller

作为一个肌肉人，你绝不应该不认识丹尼尔——我常怀疑他是萨姆失散多年的兄弟，否则他们怎么长得如此相似？在《恐惧杀手》里，丹尼尔因为点儿背，不得不去地狱里解脱一帮僵尸兵、骷髅、恶灵以及其他。而我们根本不用为那些在华丽场景里被丹尼尔干掉的家伙伤心，因为你很快就会发现，他们真的是解脱了——消失后留下的灵魂被丹尼尔一一收起，被带上天堂也说不定！值得一提的是，丹尼尔使用的武器绝对是你前所未见的，你会不由自主地佩服他的创造力——我从未见过有人用绞肉机和大铅笔战斗！另外提一句，丹尼尔强烈建议大家使用不死秘籍去超度那些可怜的灵魂。

□孤岛惊魂 Far Cry

一个人攻下一座风景优美的岛屿，的确是这个夏天再好不过的主意了！比起那个《泰坦尼克》中淹死的小白脸，我们的杰克同学可要Man多了。大兵杰克，本打算退伍后就守着自己的快艇出租生意和南太平洋美丽小岛度过余生，怎奈一群不开眼的雇佣兵偏偏要霸占岛屿，搞什么生化试验。最可恨的是，他们居然跑来打搅杰克的清闲，害的杰克不得不连夏威夷风格的“岛服”都来不及换，就匆匆投入拿

下整个小岛的战斗。好在战斗之余，杰克常常能够开着悍马吉普和快艇领略热带小岛的美丽风景。如果我是他，战斗结束后，一定要把小岛开发成度假胜地~对了，杰克的“岛服”质量非常好，历尽枪林弹雨，丝毫无损，玩的时候记得问他在哪儿买的。



□火线任务

如果你有过盛的精力消耗不掉，或者是在与电脑的对抗中百战百胜而罕见敌手，那么推荐你尝试连网游戏，与网络对面的玩家干上一仗，相信这之后你可能不只用一个“爽”字来概括，而是会用无数个“爽”字！《火线任务》与 CS 模式类似，但地图场景比 CS 丰富，3D 画面也比较柔和，操作方面还是沿用了一贯的动作射击游戏那种模式，上手简单。与 CS 不同的是，《火线任务》里的武器比 CS 更多，更复杂，而且枪的后坐力及瞄准等感受都与 CS 相差很多。游戏是一款完全基于网络平台的网游，它设立了军衔制度，在游戏中小有成就的玩家（获胜次数多），将累计一定经验从而提升更高的阶级，同时还具有一些 RPG 元素，阶级越高者体力越大。



暑期选修课



○电影：《我，机器人》

根据阿西莫夫的经典科幻小说改编，由黑人影星威尔·史密斯出演。根据推测，在这部电影里展示健硕“肌肉”的镜头，可能更多的分配给了那些钢筋铁骨的机器玩意。

○音乐：《林肯公园：德州现场》



林肯公园是当今世界上最有号召力的摇滚乐队之一，现场演出效果尤其热烈火爆。《德州现场》是双张精选现场专辑，可作为玩家体会战斗快感时的绝佳伴奏。

○饮食：喜力啤酒

一点恰到好处的酒精，将让肌肉勇士们的神经在不失冷静的前提下更加亢奋——假如双手已被键盘鼠标纠缠不休，不妨试着用一下吸管。



○书籍：《CS 之赏金猎手》



一本属于 CSER 的书。简单地说，它很好看；复杂一点的说法是，它让我们感受到了 CS 玩家被冷血表面掩盖的似水柔情，或许是因为作者张硕是个女孩子的缘故罢。

孤独者



孤独享受黑暗的游侠。黑夜是他们的舞台，而他们就是黑暗中舞蹈的精灵。

游戏同学：

索利德·斯内克，男，30岁，来自于《合金装备》，前猎狐部队(Fox Hound)特工，现NGO"反MATEL GEAR组织"成员，一个善于偷袭的大烟鬼。

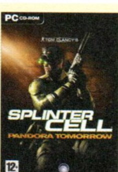
吉尔·瓦伦蒂安，女，23岁，来自于《生化危机》，S.T.A.R.S.的Alpha小队中唯一女性成员，对爆破作业有深入的研究。

行为特征：

1、习惯性携带各种稀奇古怪的零碎儿，并善于在各种关键性地点使用它们；

2、在遇到突发危险时，拥有N倍于兔子的脚力，以及变色龙的伪装和隐藏能力；

3、除战斗术课程成绩优异外，至少在机械(计算机)应用课上获得A级。



暑期必修课

□细胞分裂II明日潘多拉
Splinter Cell 2: Pandora Tomorrow

山姆·费舍尔的第二次行动。尽管这位两鬓苍白的大叔还只是初出茅庐的新人，但他的名气目前已丝毫不亚于传奇佣兵索利德·斯内克。第一次行动的构思要归功于Montreal小组，而今年《明日潘多拉》则基本出自育碧中国开发小组之手。虽然还属来料加工，但其中一些细致的技术活也总是少不了的，依然可喜可贺。本次行动中，山姆将化解恐怖分子的生化武器阴谋。单人任务除了新的故事和一些细节外并没有太大的改变，真正革命性的要说是多人模式，"兵捉贼"的新颖形式一定会对今后的同类游戏产生深远的影响。



□神偷III致命阴影
Thief 3: Deadly Shadows

作为前辈级人物的神偷加瑞特，浪迹江湖已有6年之久，然而就在5年前一役之后，江湖上似乎再也没有听说过神偷的名号。时至今日，加瑞特重出江湖，为自己的传奇划上个圆满的句号。此时之江湖已非彼时之江湖，后起之秀比比皆是，大有青出于蓝而胜于蓝之势，神偷之独门绝技也早已在江湖上广为流传。加瑞特要想东山再起，单凭老本已是万万不能了，于是现在有



了新的光影表现，有了新的物理引擎，有了新的观察视角，有了新的游戏插曲……当然所有这些都是围绕着一个绝对精彩的故事展开的，而这也正是加瑞特大叔最为善于表现的东西，更是他真正吸引人的魅力所在。

□密传
Tantra

听名字或许你就可以猜到，游戏中那种神秘而独特的氛围，正是源自古代印度神话。与当今诸多西方奇幻背景的网游相比，其所渲染的清凉古朴又充满神秘色彩的古印度世界，本身就是另类之举，更不用说其中的角色了。游戏八个造型或秀美或奇特或冷酷或强悍的角色，分别代表了八大印度神话中的种族，其中那个冷僻的角色阿修罗，绝对会成为孤独者们的首选。在印度神话中身为梵天身边最得力的杀手之一，在游戏中也酷到了令人发指——他是移动迅敏杀人于瞬间的浪子典范，虽然身材苗条但却具有一刀夺命的强大攻击力。因他们特殊的生活方式，有时会被猛兽或曾得罪过的通辑犯攻击，所以身上布满了伤疤，但是孤僻的性格使他们似乎忘却了疼痛，从来都不怎么关心自己的生命。



暑期选修课





○电影：《蜘蛛侠2》

美国版的超级英雄都是骨子里的孤独者，尤其是当他们不得不以平凡面目完成另一个人生舞台上的乏味表演时。只有当遇上那么一两个独具慧眼的MM，才会让孤独英雄们获得些许慰藉。

○音乐：《刀郎：2002年的第一场雪》



大量翻唱新疆歌曲并有原创佳作推出的刀郎，就像一个流行音乐界的独行侠。其浓郁纯朴的西域风格和极为低调的唱片宣传，却造就了意想之外的巨大成功，这似乎证明了一件事：孤独者有时并不落寞。

○饮食：红牛维生素功能饮料

困倦是孤独者的大敌。红牛所含的牛磺酸、维生素B、赖氨酸、肌醇等营养成分，能够暂时缓解孤独战士们的身心疲劳。

○书籍：《美军生存手册》



据说是美国陆军司令部编纂的一本非常酷的书，中文版本的定位是"最好的民用绝处求生指南"。



指挥官

自以为思维严谨，总是要装模作样的全面分析一切并指手画脚的大人物。

游戏同学：

大神一郎，男，22岁，来自于《樱花大战》系列，令人羡慕的美少女战队指挥官，而在和平时期则是美少女们的公用男友(男仆？)。

斐安·诺尔，女，28岁，来自于《特勤机甲队》系列，著名的扑克脸美女，总是要在开战前来一通战术教习课程，一个热爱军用地图胜于热爱情书和玫瑰的可怕女人。

行为特征：

1、在大脑里把世界用虚拟的细线仔细分成一格一格的；

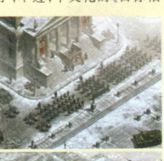
2、把每一个人或物品都看作是供他摆来摆去的棋子，并且应该老老实实的呆在指定位置上；

3、爱好仔细的、慢慢的玩游戏，不惜浪费一个下午的时间研究某一个关卡的完美打法。

暑期必修课

□盟军敢死队Ⅲ目标柏林(中文版)
Commandos 3: Destination Berlin

说到指挥官们的必修课，本来应该首推7月2日发售的《三国志Ⅹ》的，不过鉴于光荣的跳票恶习，在此就先放在一边，来一款确实玩得到的。无庸讳言，做到三代，"盟军"们已然没有当年那般一呼百应的影响力了，不过，中文化的《目标柏林》仍然算是今年内最值得一玩的策略游戏。制作者干得最漂亮的一点就是完美的把真实的二战和游戏紧紧的结合起来了，让你感觉自己的每一次行动都是置身于气势磅礴的历史大幕前。电影成分充分融入游戏是另一大特征，《拯救大兵雷恩》、《兵临城下》……你可以在游戏中找到诸多和二战名片相对应的关卡。另外，由于增加了可指挥的单位数量，一向标称"小队作战"的"盟军"在三代似乎有点变味了，组织大队人马搞大规模战役似乎不该是敢死队员该做的事情……





□魔唤精灵Ⅲ(中文版)
VM Japan

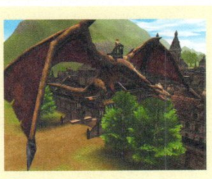
觉得自己脑瓜子好用的指挥官们一定要挑战一下这款游戏，你可以把它看做一个外观豪华的棋类游戏(虽然有点故事情节，但根本没什么太多看头)。相比于其他同类游戏，《魔唤精灵Ⅲ》没有太多的升级、转职、装备、魔法之类的东西，每一个





战斗单位的HP都是一样的，只是所处位置的不同决定了它们战斗力的强弱(就像在象棋里一样，一只车和一只马本身在战力上是没有区别的，只要站位准确，都可以吃掉对方)。虽然规则简单，但是能从其中演变出千变万化的打法，而且，游戏中人物和作战单位的造型都是相当漂亮的哦~

□天堂Ⅱ
Lineage 2

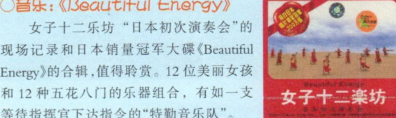


领导者在单机游戏中并不是很张扬，因为你即使指挥着千军万马那也只是一些0和1的数字组合而已，但在网络游戏中，在人与人的对抗中，你将获得无与伦比的威望与成就感——统领100甚至1000个兄弟南征北战，这在现实世界里根本是难以想像的。当然，并不是所有游戏都合指挥官的口味，对于天才的领导者来说，只有战争可以让他们发挥出最大的实力，所以，我们为大家推荐《天堂Ⅱ》。这是一个宏大而美丽的世界，同时也是一个充满竞争的社会，它的美在逐渐扩大的地图版图上绽放，而它的残酷，也将在诸位野心勃勃的领导者身上得以体现，用你的领导艺术和铁腕政策来征服这个世界吧，如果你觉得，单靠几个小团体间的鏖战不能体现游戏特色，那么你可以把眼光放得更高点，放在统一L2世界中的十几座城堡之上，相信你会体验出这个游戏的巨大魅力，这个世界就是指挥官们的天堂。

暑期选修课

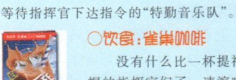
○电影：《特洛伊》

取材自荷马史诗的鸿篇巨制，布拉德·皮特等明星的造型英气逼人。影片中那场不朽的传说之战气势恢弘，一定会令指挥官们有身临其境之感！



○音乐：《Beautiful Energy》

女子十二乐坊"日本初次演奏会"的现场记录和日本销量冠军大碟《Beautiful Energy》的合辑，值得聆赏。12位美丽女孩和12种五花八门的乐器组合，有如一支等待指挥官下达指令的"特勤音乐队"。



○饮食：雀巢咖啡

没有什么比一杯提神醒脑的咖啡更适合运筹帷幄的指挥官们了。速溶咖啡比华而不实的卡布其诺更加方便和经济，而在赤日炎炎的暑期，冰咖啡自然成为杯中首选。

○书籍：《诺曼底登陆》

在诺曼底登陆60周年的纪念日刚刚过去的时候，这本获得美国国家图书馆最佳图书奖的作品，给指挥官们提供了重温二战历史和那家经典战役的良机。





运动员

生命在于运动，而身体是游戏，啊不，革命的本钱。这些同学一般都集阳光、健康、开朗、幽默等众多优点于一身，和他们在一起，生活常常充满积极向上的激情和活力！

游戏同学：

雷曼，大概是雄性，年龄不祥，来自《雷曼》(Rayman)系列，自强不息的榜样(没有胳膊和腿)，凭借坚韧的毅力，最终练成一身弹跳攀爬绝技。

永濑丽子，永远年轻的美女，来自《山脊赛车》系列，1975年情人节出身于东京，身高165厘米，体重48公斤，三围85/58/86厘米，鞋码23公分，血型A型，擅长游泳、弹吉他，热衷驾驶、潜水运动、作料理……没办法，打从入学我就暗恋她了。

行为特征：

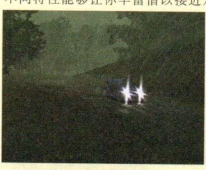
1、百折不挠，从不认输，绝不用秘籍，大不了重新来过；
2、手脑配合达到一种下意识的高度，手指触感超强；
3、游戏间断飞快奔向厕所，然后飞快奔回游戏前。

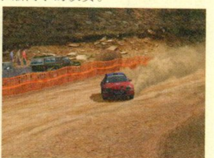
暑期必修课



□科林·麦克雷拉力04 Colin McRae Rally 04

作为永濑丽子的同学，你应该学会开赛车，即使你可能会在《科林·麦克雷拉力04》里把四个车轱辘全都开掉，但至少你还能在这里欣赏到美国、挪威、瑞典、日本、西班牙、希腊、英国、澳大利亚的风格迥异的美景。拉力赛最大的好处就是能用无数的挫折锻炼一个人坚韧的意志，而游戏中极高的模拟度和物理效应，加上丰富而真实的赛车知识，绝对能够让同学们受益匪浅。最重要的是，体验那十几种名车的不同特性能够让你丰富借以接近永濑同学的谈资。





□实况足球Ⅶ国际版 World Soccer Winning Eleven 7:International

无论中国男足如何不济，至少我们可以尝试着在《实况足球Ⅶ国际版》里一次次地用中国队狂灌韩国、巴西、甚至夺取世界杯……我想这就是为何“实况足球”系列如此风靡的原因吧。在最新一代的《实况足球Ⅶ国际版》里，无论球员数据、球员AI还是人物动作，都有不小进步，再次捍卫了“实况”在足球游戏中的霸主地位。俗套地借用一句广告词——Just do it，去踢吧，这里没有不敬业的球员！





□刀剑 ONLINE



作为运动神经发达的你，动作协调性应该也不错，所以，我们为你推荐这款2004年度的国产网游动作大片《刀剑ONLINE》，希望你可以发挥自己的特长，成为一代“打星”(李小龙？)。游戏最大的特色，就是丰富的格斗技加超酷的连招系统，使玩家在游戏中可以充分领略中国功夫的酣畅淋漓。同时游戏还加入了阵法的概念和竞技系统，让玩家有更多的机会彼此合作，相互切磋。游戏中的诸多特色，与当今韩版网游的同质设计全然不同，比如破绽的设定，比如必杀技的加入，再比如二次掉宝和生日奖励，还有师徒关系是真正拜师学艺的关系，夫妻关系则可以更有效的行走江湖等等，许多设计都体现出了制作者的精妙用心。如果你不喜欢为网络游戏牵涉太多的精力，建议你把《刀剑OL》当成KOF来玩，就算是拿路边小怪试手，你也照样可以一口气连出10HIT，然后大呼过瘾！

暑期选修课





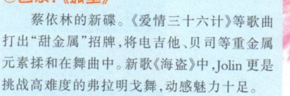
○电影：《野蛮师姐》

韩国人气明星全智贤主演的有《我的野蛮女友》前传之称的新片。在某种意义上，爱情可以被当作一种极具挑战性的运动项目，尤其是有一个如此“野蛮”的对手时~~



○音乐：《城堡》

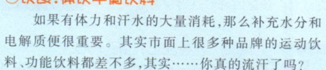
蔡依林的新碟。《爱情三十六计》等歌曲打出“甜金属”招牌，将电吉他、贝司等重金属元素揉和在舞曲中。新歌《海盗》中，Jolin更是挑战高难度的弗拉明戈舞，动感魅力十足。





○饮食：体饮平衡饮料

如果有体力和汗水的大量消耗，那么补充水分和电解质便很重要。其实市面上很多种品牌的运动饮料、功能饮料都差不多，其实……你真的流汗了吗？





○书籍：《梦想之后：巴乔自传》

足球场上最伟大的运动员之一罗伯特·巴乔退役了，我们有理由在这个暑假买本书怀念他。

乐天派

喜欢和平胜于一切，觉得世界的一切都该是明亮、繁荣和美丽的，傻乎乎的无忧无虑者。

游戏同学：

景天，男，17岁，来自于《仙剑奇侠传Ⅲ》，一个快乐无忧的当铺经纪人，虽然被莫名其妙的拉上了拯救江湖的征途，可是在内心的深处还是最最爱听叮叮当当的铜钱响。

乌咪，女，11岁，来自于《大富翁》系列，以一双天真到无以复加的纯洁眼镜看待一切，在属于自己的地盘上插上一根可爱的小羽毛，不过似乎运气总不是很好，经常遭到一些倒霉的事情。

行为特征：

1、最大的愿望就是拥有一个属于自己的，漂漂亮亮的大屋子；
2、习惯于把游戏里的一切都弄得美观整齐，连在RTS里建造兵营也要整整齐齐的；
3、乐于和别人打交道，并主动积极的帮助每一个人——不管对方是否需要。

暑期必修课

□铁路大亨Ⅲ（中文版）
Railroad typcoon 3

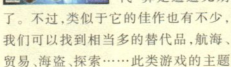


其实"铁路大亨"前两代并不是一个具有亲和力的游戏，不过三代作品让这种糟糕的状况彻底改善，它具有两个值得称道的地方：第一是拥有非常罗曼蒂克的图像表现，我印象尤其深的是亮着灯火的夜行列车驶过漆黑的原野，给人一种莫名忧伤的美感。而那些色彩鲜艳，造型细致的建筑和机车，则常让我有亲自把玩它们的冲动；第二是它的经营系统相当"傻瓜化"，某些经营模拟游戏需要MBA学位才能玩好，而《铁路大亨Ⅲ》决非如此，很多复杂经营的环节都由AI人性化的为你解决了，只要有不低于阿甘的智商，就能明白的看懂那些资料、图表和数据，并得心应手的打造你的铁路帝国。而简体中文版连最后的一个障碍——语言问题也彻底解决了，我们还有什么不选择它的理由？它会让你的暑假过得很有成就感！





□海盗王：公元1503
Anno 1503: Treasure Monsters Pirates



随着《大航海时代ONLINE》的消息陆续放出，大家知道，第五代的"大航海时代"算是遥遥无期了。不过，类似于它的佳作也有不少，我们可以找到相当多的替代品，航海、贸易、海盗、探索……此类游戏的主题大同小异，在此不多说了，值得挂齿的是，《海盗王：公元1503》是其中最漂亮的一款，对于想在一个赏心悦目的游戏里读过假期的玩家们来说，这是一个相当不错的选择，尤其是它的城市建设，宛如唯美派的童话世界。另外，该款游戏使用了相当多的图形化标识，所以语言也不会成为太大的麻烦。





□航海世纪

这是国人自主研发的航海题材网络游戏，除了出色的3D引擎之外，还拥有庞大的世界架构。你可以选择出海经商，也可以驾船旅行，而在陆地上，不但可以从事商贸活动，还可以发动生产，或是搜寻遗迹。这是一个轻松悠闲又充满快乐的游戏，你有很多种选择，或是成为一个地道的商人，或是成为发现新大陆的冒险家，或者是做一名普通的水手甚至是农夫，只要你愿意怎么做都行。这个世界里没有太多的阴暗冷酷，漂亮的画面使游戏变成了一种享受，即使当你从风暴中逃生，开着破船回港时，也许会忍不住赞叹：瞧这张帆，破得多么的艺术……





暑期选修课

○电影：《环游世界80天》

成龙大哥最新主演的喜剧电影，重新诠释了儒勒·凡尔纳笔下的那位超级乐天派"路路通"。阿诺州长在里面也客串了一把，扮演一个花花公子，毫无疑问，也是个不知道什么叫做悲观的家伙。

○音乐：《我不是黄蓉》



内地新锐创作歌手王蓉的最新专辑。王蓉的歌颇有才气，灵动活泼，她在广受好评的主打歌《我不是黄蓉》中唱道："我不是黄蓉，我不会武功，我只要靖哥哥完美的爱情"，令乐天派的恐龙青蛙们会心一笑。

○饮食：康师傅方便面

乐天派们并不刻意去满足口腹之欲，游戏之余，勉强填饱肚子已经足够。有一碗"对味"的方便面，比起没有东西吃和有东西不想吃的人，已经幸福得太多太多了。



○书籍：《什么事都在发生》



朱德庸的漫画新作，突破了往日一以贯之的四格模式，使得朱式幽默具备了更强烈的镜头感和感染力。

自恋狂





“我是上帝！我是世界之王！”每一个自恋狂都在内心里这样的呐喊道，一般情况下，他们认为世界就是一个大游戏，他们是主角，而其他人是NPC。

游戏同学：

西御寺有友，男，18岁，来自《同级生》系列，西御寺财阀的公子，一个人为全世界女人都该义不容辞的爱上他的家伙，可惜他老是在爱情斗争中占下风——当然，在现实生活中这种情况是不可能出现的。

伊集院丽，女，17岁，来自《心跳回忆》系列，因为豪门家规而不得不在高中毕业前女扮男装，所以每每在情人节就要调动十轮大卡车来拉巧克力，一个外表冷酷高傲，可是内心却有被关怀渴望的女孩。

行为特征：

1、喜欢穿好满身极品装备，然后看着显示器里的自己傻乐；

2、花很长的时间，将游戏中的自己培养成全能型强力角色，所有能力都得是255，不允许丝毫瑕疵；

3、不管本人长成什么样，在选择角色时都选最漂亮的那个。

暑期必修课



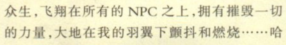
□秋之回忆：想君

还有什么事情能比被一群美女包围更能满足自恋狂同学的自恋心理呢？新晋恋爱养成游戏“秋之回忆”系列的最新作，男主角继续在多角恋爱中痛并快乐着，唯一不同的是，由前作的高中生变成了大学生。在《想君》中，最让喜爱《秋》系列的同学兴奋的无疑就是能够重温前两作中的熟悉场景和遇见前两作的男女主角了。此外，《想君》继承了前作悠扬悦耳的背景音乐，而强大的配音阵容也令人叫绝。这个游戏实在有利于感情过剩的同学找到缓解的方式，以免在现实世界中酿下爱情的苦果。





□我是龙



I Of The Dragon



这款游戏据说不怎么好玩，有点无聊和单调，可对于自恋狂来说，这不是问题，关键是，在《我是龙》里，你可以用高高在上的角度睥睨众生，飞翔在所有的NPC之上，拥有摧毁一切的力量，大地在我的羽翼下颤抖和燃烧……哈哈，这难道不是每一个自恋狂梦中常见的情形吗？所以，对于自恋狂来说，《我是龙》的剧情是什么，有些什么任务，这些都是无关紧要的，我们要的只是做上帝的那种感觉……



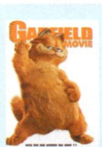
□科隆

自恋狂是如何玩《科隆》的？从典型行为特征上说，该游戏的设定可以满足自恋狂的全部需求。比如丰富的武器装备系统，走的是《暗黑破坏神》的装备分级路线，蓝字、金字、绿色装备层出不穷，而属性方面也是相当好看，加防加攻之外金色装备还有可能附加特殊属性技能，绿色装备凑齐一套将可以激活隐藏属性。穿着光鲜的极品套装手持金字武器在城里走一圈，一定会让你在收集的过程中获得巨大的快乐和满足感。《科隆》中的人设漂亮可爱，职业特色鲜明，在技能修炼方面，除了主修技能外还可以横跨职业范围学习其它领域的法术或技能，当然，前提是你必须积累一定的学习点数，这对自恋狂来说，又将是一种数字的挑战。





暑期选修课



○电影：《加菲猫》

著名卡通形象加菲猫的真人动画结合版。这只肥猫是一个彻头彻尾的自恋狂，不过我们喜欢它那好吃懒做的作风，或者干脆说，羡慕死它了。

○音乐：《左麟右李精选辑》



“永远25岁”的谭校长和自己的小兄弟李克勤，两个半老男人居然一口气开了几十场演唱会，还天南海北地四处作秀，自恋得无以复加。幸好，捧场的人多到足够让他们继续自恋下去。

○饮食：“水晶之恋”果冻

自恋狂不会让自己在饮食方面受到一丁点委屈，所以自然要准备很多种好吃好喝的东西。而花钱给自己买那种通常被当作礼物的食品，则是自恋狂们的专利。

○书籍：《爱你就象爱生命》



这是一本王小波写给妻子李银河的书信集。在王小波已去世7年的时候，他依然受到无数人的喜爱。而李银河的不甘寂寞，除了说明对爱人的怀念，或许还证明了她冷冷清清的自恋。

叛逆者



背负宿命的人们，他们用自己的行动寻找公理。在我们看来他们也许是反社会的，而正是这样的“反派”却在用自己特有的行为表达着心灵深处的正义。

游戏同学：

马克斯·佩恩，男，3X岁，来自于《英雄本色》，毒品管制局探员，因家庭的不幸，而患有严重的精神分裂症。

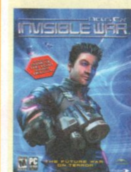


卡特琳娜·艾兰茨，女，18岁，来自于《大航海时代Ⅱ》，原西班牙海军军官，为复仇走上了海盗之路。

行为特征：

1、尽管时常体验挫折，却拥有执着的信念和坚强意志的恐怖分子；
2、习惯于用个人价值取向衡量一切事物，通常这些思想在正常人看来都是危险的；
3、个性的行为方式尽管偏激却并不盲目，至少还会在危机时刻补充体力。

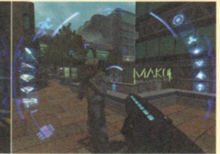
暑期必修课

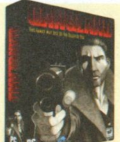


□突出重围：隐形战争
Deus Ex: Invisible War

正如游戏古怪的英文名称Deus Ex一样，《突出重围：隐形战争》更标志着一种古怪的游戏类型。就在一代面世之时，人们很难找到一种合适的游戏类型将其纳入其中。你可以认为这是一款角色扮演游戏，更可以把它看作一款动作冒险游戏，而《突出重围》就是《突出重围》，它标志着一种新的游戏类型——自由。《隐形战争》依然延续了这一优良传统，游戏在眼花缭乱和随心所欲程度上进行了较大的加强。这是一个错综复杂的世界，有更多的势力和组织分布在其中，而你的命运就掌握在你自己手中，面对挑战、诱惑你所要做的事会更多。



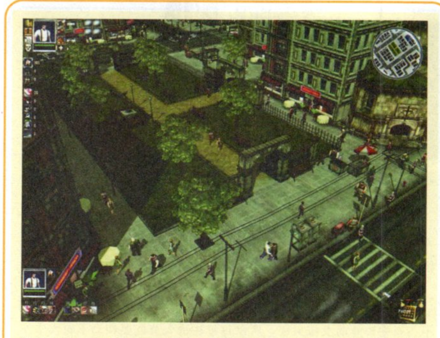




□黑帮之地
Gangland

黑色总是经久不衰的主题，从《教父》到《侠盗猎车手》，在这个阴暗的主题下诞生了一代又一代经典，《黑帮之地》同样企图唤醒人们内心当中的“罪恶”冲动。四兄弟之一来到了这个繁华的都市，他的三个兄弟已经在这里有所作为，而他则要重新上演一幕黑色的



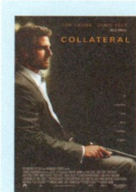


发家史，用双手建立属于自己的家族，并为之而奋斗终身。最初我们可以把游戏当作是一款ARPG，但随后你又将发现这更是一款经营模拟，游戏的自由度正是由此展现出来的。来到天堂城，就要抛开社会的规范，这里只有家族的信条。想要成功，就唯有不择手段。

□不玩网游

还有什么行为，能比坚定的拒绝当今最火爆的娱乐大餐——网络游戏更能体现叛逆者的性格呢？“打死也不玩网游。”作为一个叛逆者，就是要与主流背道而驰。

暑期选修课



○电影：《借刀杀人》

汤姆·克鲁斯首度以反面主角出击的电影。阿汤哥的酷我们已经领教得足够多了，这次的悬念是怎么看上去都不像个坏蛋的他，演技能否有些突破。



○音乐：《听（LISTEN UP）》

最近几年谢霆锋的星途有些坎坷，桀骜不驯的他似乎也没了往日的锋芒。不过这张新专辑单看名字便已充满了谢霆锋一贯的自信，听吧！



○饮食：绿箭口香糖

所谓叛逆，很多时候并不以激烈的形式溢于言表，一个简单的口型动作便说明了你的卓尔不群，当然，口香糖你总得嚼得文雅一些。

○书籍：《达·芬奇密码》

2003年全球畅销书，《纽约时报》畅销书排行榜和亚马逊排行榜冠军。这部推理小说中那些超越常识常理的精彩内容，值得叛逆小子们品味。





这是唯一一个只有男同学的班集体，尽管班级名字听起来并不优美响亮，但这里是新鲜创造力的集中体现，是个性展现的最佳舞台。

游戏同学：

辛普森，男，XX岁，来自于《辛普森之横冲直撞》，当然，它主演的动画片《辛普森一家》更为名声显赫，连英国首相布莱尔都曾经为该片担任配音。辛普森是标准的美国一家之主，更是所有荒诞行为的代言人。

行为特征：

1、有着并不出众，甚至说丑陋的相貌，但自己并不为耻，同时有着具有成为喜剧明星的天赋；

2、脑袋里通常充满了相对于正常人类的奇怪想法，而且总要无耻地将这些BT想法强加给所有正常人；

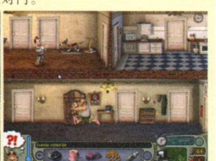
3、拥有极大的勇气，敢于表达自己对生命的独特理解。

暑期必修课

□模拟邻居 Neighbours From Hell

如果你尚未对"卑鄙"二字的定义有深刻的理解，那么请尝试《模拟邻居》，伍迪将同他的魁梧邻居再次上演一出，让你笑到上吐下泻的情景闹剧。这款游戏虽属小品级作品，但其中的乐趣却绝对可以媲美百万巨制的超级大作。在狭小的情景舞台上，伍迪要为他的古怪邻居设下各种缺德的陷阱，而身边的各种日产用品又都变成了伤人的利器，唯一考验的就是你的想象力。更过分的是，整个害人的过程都将在电视台现场直播，最"卑鄙"的手段便能换来电视观众最热烈的掌声。也许此时你应该祈祷，伍迪没住在你家对门。





□鬼魂大师（中文版） Ghost Master

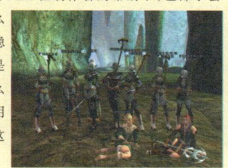
鬼魂——通常出现在恐怖影片和游戏当中，吓唬人的必备元素。在这些传统文艺作品当中，你总是处于受害者的位置，而现在的《鬼魂大师》要颠覆传统，把你放在害人者的角度，给你全新的体验。该作品并不同于以往的反派游戏《地下城守护者》，那还是一款标准的RTS，而这里有的只是纯粹的恶搞。你就是鬼魂的主宰者，各种神话中的鬼魂都将供你驱使，运用它们各自不同的能力，把人们吓得屁滚尿流是你的最终目的。看到那些胆小的家伙们抱头鼠窜，获得满足感的同时，可能你已经忘记了自己原本也未必有多勇敢。



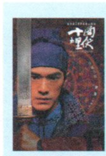


□天堂II Lineage 2

我很不愿意把这款唯美的游戏推荐给猥琐男们，更何况这是它第二次出现了。但是没办法，谁叫这个游戏中的人设太漂亮太惹火，而引得人们不能不浮想联翩。BT点的玩法，比如有很多男玩家尽管长的很丑，但却一定要扮演精灵MM或黑妖精MM，然后在休息的时候，眼睛会不自觉地从下往上看，或者找个墙角拉近视线，想方设法地剥去外衣……当然，在大陆版本中，这些漂亮MM在制作者的帮助下，也都学会了一些防狼绝招，当你就那么看上去的时候，她们会立刻隐身，无论你怎么旋转视角就是无法"一饱眼福"，嘿嘿，怎么样，还是放弃吧，还是让我们用正常高尚的审美眼光来看待这些漂亮宝贝们吧！



暑期选修课



○**电影：《十面埋伏》**

张艺谋统领章子怡、金城武、刘德华等明星打造的大作。在公映之前，我们无法想象这是一部怎样的影片，因为张大导演的想法太像一个大导演了……

○**音乐：《宁死不屈》**

崔永元创意并亲自监制的第一张唱片，汇集了31部经典老电影的插曲，是属于60年代生人的一道怀旧大餐。崔哥的想法总是很绝，但他的王成造型像以往每次登台亮相那样，总是别别扭扭。



○**饮食：怪味胡豆**

不同寻常的口味选择在旁人看来可能无法理喻，在猥琐男们自己看来，则不仅代表着特立独行，而且那种爽歪歪的感觉是不必拿出来分享的。

○**书籍：《心灵7游戏》**

女作家毕淑敏新作，为所有"有心"人而写。书中的七个游戏，据说昭示了人生重大问题，让你玩着玩着……就明白了。猥琐男洗脑必读！





普通生活

文/庄里的五弦

昔日

尽管那已经是将近十年以前的事了，然而那个下午的场景却一直很清晰的保留在我的脑海中。我记得那个下午的天空很暗，没有一丝的阳光射下来，教室中的六个日光灯管发出了并不明亮的白光，其中有一个灯管因为老化而不断的发出一种令人烦躁的刺刺拉拉的声音。

那个时候，我是一个初中二年级的学生，李维也是一样，他和我在同一个班，而且还是同桌。所不同的是，他是一个好学生，老师这么说，认识他的人这么说，大家都是这么说。然而我却是一个毫不起眼的学生，普通的不能再普通。

那个下午的第一节课是作文课，我们的班主任让刚刚学会写议论文的我们写一篇看图议论文，那副图画是这样的：一个小男孩坐在椅子上，脸上是一副惊恐的表情，在他的面前摆着一台游戏机，一只又像老虎又像豹子的野兽从那其中蹦了出来，它的身上还写着四个大字——“电子游戏”。

我的同学们在那个时候都在卖力的对游戏进行口诛笔伐，当然那其中有一部分人是违心的，我就是其中一个。然而坐在我旁边的李维却呆呆的看着课本，一点都没有要动笔的意思。我们的班主任很快便发现了这一点，于是她慢吞吞的向我们这张桌子走了过来。

“怎么了？李维，不好写么？”班主任语气温柔的说。

“不是，是我不想写。”李维语气生硬的回答道。

“什么？你说什么？”我们的班主任吃惊的睁大了她的双眼，她显然没有料到她能从她的得意门生的口中听到这样的话。

李维看着班主任，又把他刚才的话重复了一遍：“我不想写。”他说。

这个时候李维变成了全班的中心，四十多双好奇的眼睛全部对准了李维，整个教室在一瞬间变的安静了起来，不，不只是安静，简直能算是寂静。

班主任和李维互相对视着，似乎都在等着对方先开口。班主任的脸开始慢慢的苍白起来了，“为什么？”她几乎是颤抖着说出了这句话。

李维先是把头低了下去，考虑了一会儿之后他便站了起来，“老师，”他说，“我认为这个图画画的根本不对，游戏并不是这个样子的。”

在那以后的很长一端时间里，我曾经无数次的幻想过如果我可以再一次经历那个场景的话，那么我一定会毫不犹豫的为李维鼓掌，而且能鼓多大声就鼓多大声。然而幻想毕竟只是幻想，当时的实际情况是我很紧张的看着李维，连大气都不敢出一口。

“你这是什么意思？”我们的班主任很快就恢复了镇定，语气也变的严肃了起来。

李维转过了头目视前方，缓缓的说道：“游戏不是这个样子的，不是像图上画的这样，老师。”

“哦？”班主任的双眉挑了起来，“不是这样的？那好，你来说说看，游戏是什么样子的？”

“游戏是我的朋友。”李维很平静的说。

教室里又一次陷入了寂静，我几乎能够感到时间的流动，头顶上的那个寿命将尽的日光灯还在挣扎的向外吐露着微弱的光芒，刺刺拉拉的声音扰乱着教室中紧张的气氛。

“哈，你说什么？朋友？你说游戏是你的朋友？”班主任笑了。

“对，没错。”李维点了一下头。

班主任的手重重的拍在了李维的桌子上，发出了砰的一声闷响，我被这声音吓了一大跳，我偷偷的瞟了一眼班主任，他的一只手扶在桌子上，对李维简直可以算得上是怒目而视。

“那好，既然你这么认为，那你来看看，你的这个朋友把咱们班的成绩搞成了什么样子，咱们班多少原来学习不错的同学因为你这个朋友而退步，嗯？”

李维什么都没有说，他依然平静的目视前方。

“李维，我告诉你，你别觉得你现在成绩不错你就想怎么样，你要是这样下去的话，那你就完蛋定了！”班主任已经是在怒吼了。

李维的脸上浮现出了一种似笑非笑的表情，他沉默了一会儿之后说道：“随便您怎么说吧。”

自从那个下午之后，平常对李维特别关注的班主任就再也没有给过李维一个好脸色，不过李维也不是那种看别人脸色活着的人，他依然我行我素，最后在中考中以全班第一的身份进入了我们这里最好的高中。不过不幸的很，他在高考中发挥失常，最终和我一样进入了同一所并不怎么出名的大学。

今时

后来我们都毕业了，一起进入了一家软件公司，他是程序员而我是个会计。再后来我们身上的棱角就被慢

慢的磨平了，一开始嫌工资低工作累而总是嚷嚷着要跳槽的李维，现在可以对着一串一串的代码再没有一句怨言了。而我也收起了要在半年内成为财务总监的野心，整天老老实实的在借贷两栏中填入相应的数字。

那天下班的时候，我对李维说咱们去吃面吧，就去大学对面那家。李维犹豫了一下说成，不过得快点，晚上我还有事呢。

我们面对面的坐着，两碗热气腾腾的牛肉面摆在我们面前。透过热气我突然发现李维的变化其实是挺大的。他比上学那会儿胖了不少，第二层下巴已经初具规模，脸上也多了一种我以前从来没有见到过的疲惫。我感觉现在坐在我对面的李维是那样的陌生，那个下午的李维离我是那样的遥远。

“你还记得那个下午吗？”我没头没脑的冒出来一句。

李维并没有马上回答我，他依然吸溜吸溜的吃着他的面条。过了很久之后他才反问道：“哪个下午？”

“初二，你和当时的班主任吵架的那次。”

李维的脸上出现了一种迷茫的神情，显然那段记忆在他的脑中已经模糊一片了。作为这个记忆片段的主角，他已经忘了这一切。然而我这个旁观者却还很清楚的记得那中的每一个细节，这真是一种讽刺。

“我们吵什么了？”老半天之后他问我。

“游戏，因为游戏。”我提醒他。

“哦！”李维恍然大悟的叫了一声，“就是我说游戏是我的朋友那次是吧？”

我点点头。

李维笑了，不过不是那种开心的笑，而像是嘲笑。“那时候小，还不懂事呢。”他把手在空中挥了挥，“其实老师也是为了咱们好，他要是认为我说的对那才不正常呢。”

“那现在呢？你是不是还是把游戏当作是朋友？”我问。

“废话，当然是。”李维把筷子放下，靠到了椅子的靠背上，“没有它我就没饭吃了。”

我指出李维你这是把游戏当作是赚钱工具。

“有什么区别么？能帮我赚钱的当然就是我的朋友。”李维说着，脸上同时浮现出一种貌似猥琐的神情。

我平静的看着他，什么都没说，因为我觉得他说的对，虽然这句话听起来并不是十分的顺耳。

“其实生活中哪来的那么多的激情啊？”李维笑着说，“曾经经历过，感受过，这就够了，其实平淡才是生活的本质，能吃饱，能穿暖，能有点余钱孝敬父母，生活再时不时的给我来个小惊喜什么的，我就满足了……”

我微笑着点点头，然后转过头对着那个忙忙碌碌的店小二说了句：“结帐”。

我们走出了小面馆而走向了公共汽车站，我们坐同一路车，他比我早下两站——今天他要去他女朋友家见见未来的丈母娘。我们经过了我们大学旁边的一家网吧，我和李维把大学时代的大部分课余时间放在了那里，虽然现在那家网吧的名字换了，老板换了，顾客们也换了一茬又一茬，然而当我经过它的时候我依然嗅到了一丝熟悉的气息，我这个时候看了一眼李维，他经过那间网吧的时候目不斜视，一脸的冷漠。

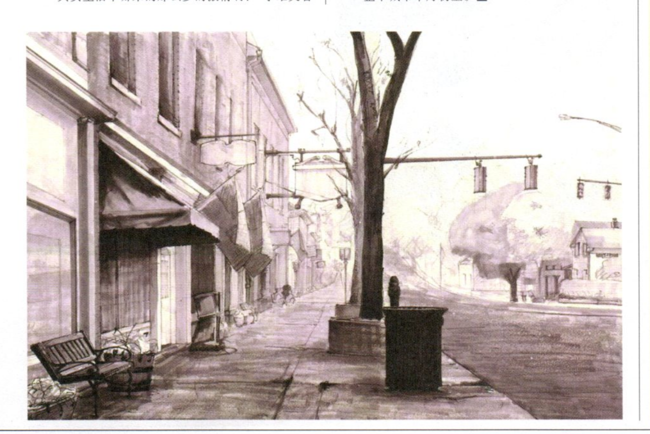
在站牌底下等车的时候，我和他有一搭没一搭的聊着天，聊的大部分就是生活琐事，什么公司里谁又涨工资了，什么谁又升职了，谁在背后议论老板最后让老板知道了等等。在三四年前，我宁可相信世界上还有活着的恐龙也不相信有一天这些东西会成为我们的谈话主题。那个时候我们更多的是拿着一个煎饼等待在还没有开门的宿舍楼门前谈论着《星际争霸》的各种战术以及操作，现在想想，真不知道那个时候的我们和现在的我们究竟哪个更加可笑。

我们刷月票上了车，车上早已经没座了，我们就拉着扶手继续着我们的谈话。李维突然心血来潮的给我讲起了他和他女朋友的浪漫史，其中将到肉麻之处的时候还真让我不禁打了几个冷战。我说行了行了别说了，我快酸死了，不过我提醒你小子可要留神啊，没准风花雪月在不以后就该变成油盐酱醋了。李维说这个我早有准备，到那个时候我会要一个孩子，当然最好是男孩。我不会逼着他学画画啊钢琴啊之类的东西，我会教他玩游戏，我要慢慢的告诉他年轻的生命就是用来体验热情的，不要等到长大了不得不循规蹈矩的生活之后，才发现自己的年轻时候的生活竟然是一片空白。

我听着，仔细的听着，我仿佛感到那个初二时候的李维有来到了我的面前。

我看着车窗外面，天已经黑了，一天即将过去，和今天相同至少是相似的一天又将开始。但是尽管雷同，但是新的一天毕竟是新的一天，它是新的。

整个城市华灯初上。■



K文

向游戏的小白脸致敬

文/台城柳

周末两天，疯狂地玩《苍之涛》。男友常说我毫无鉴赏力，不懂的欣赏CG，不懂分辨画面设计与情节的好坏，也没有所谓的游戏传承与断代的概念。玩任何游戏都是糟蹋了。

也罢，我不若他，野心勃勃要编译《视频游戏史》，好让自己名利双收，只是玩而已，轻松点，OK？

《苍》的主人公是桓远之。羞愧啊，中文读了四年，居然恬不知耻地读做hen远之，男友身边一声冷笑，骂：笨蛋！实在羞杀人也。读归读错，却不妨碍我照旧玩得兴高采烈。

坊间有人说《轩辕剑》从四代起，很大的突破是以女主人公为第一视角，新鲜归新鲜，我们这种从李逍遥王小虎过来的人还是对男主角的感情好一点（异性相吸的说）。估计DOMO还是了解到我们这种游戏欧巴桑群体所在，知道我们永远喜欢游戏中的小白脸，所以一进去《苍》的游戏菜单界面，首先看到便是老大一张闭目沉思的桓远之肖像，一旦选择之后，桓远之的眼睛便会慢慢张开，颇有意思。

实际上，依我的口味，桓远之不能算是帅哥，致命伤是嘴巴太大，其次的毛病是欲求不足，想得太多，整个《苍》就是因为他的汉夷之分而一发展再发展，最次的毛病是动作生硬兼矫柔造作，游戏中有几次是操作桓远之进行游戏，他跑的姿态，哎呀我的妈呀，为什么总用一只手挡出脸足不动裙的跑呢？你又不是浔阳江头那个琵琶美女，别让我吐好不好？

问题在于，桓远之穿的是白衣，桓远之戴的是高冠，桓远之束的是博带，虽然有时有点落寞，但有时又有点温柔，你不知道我对这几样东西太有好感么？以前看古龙，说到男主人公出场，一树，一几，一琴，长身玉立，白衣胜雪，立马感觉那个舒坦啊，绝世潘安也就是这个样子了。

桓远之和小车子爬山的时候，桓远之落后了，小车子说：“那是因为你爬山也是宽衣大袖啊。”小车子啊小车子，虽然赵武灵王胡服骑射带来军事上的强盛，但毕竟那么多年的幽幽古风都这样没有了呀，当年的高冠博带，“轻利僄遬（速），卒（骤）如飘风”，那么多飘逸与自然，都是在宽松的广袖曲裾之间啊。

如今我每天都穿着裤装走来走去，偶然穿裙装，还要考虑是不是“要想美，露大腿”，把叉开到一弯腰可能看得见小裤裤的地步，来招摇人心。看见《苍》中前前前朝的繁复衣饰，才悲哀地想：含蓄呢？欲说还羞呢？那种不动声色的诱惑么？

偏题了，我该只说男人的。不管了，对白色衣服有偏好，所以会喜欢小白龙，还有现在这个有点怪里怪气的桓远之。偷偷看了一下攻略，为了国仇家恨，最后桓远之居然杀了小车子，当然，悔恨也是有的，伤心也是有的，于是把自己封闭在太一之轮内千年，据说是让人潸然泪下的。现在还没有看到千年后暮色苍苍的桓远之，也许那时我会感动吧。更也许，我就会忘记他，我只喜欢漂亮的人，纵然游戏，我也只喜欢小白脸。SORRY，老而不死的桓远之，我忘记你，一如你不知道我在写你。■

孤独的菜鸟

文/LINK

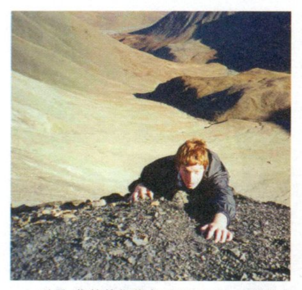
这是一片充满了低级小怪物的原野，属于“新手练功区”，不久前，这里还是人来人往，热闹非凡。现在，和我同时“出生”并同在这片原野战斗过的那些人们都远去了，确切的说，他们都升级了，去更高等级的地方战斗了——只有我，还在这里孤独的挥舞着低级的宝剑，拿着面劣质的盾牌，呼哧呼哧的与小怪物们周旋着，偶尔有一两个新进来的角色陪我练上一会儿，然后很快也就升级而去。我对此并不觉得不舒服，我喜欢这游戏，每天练一小会，也不累，觉得很开心。

我的这种习惯，来自于我在另一个世界里的练级体会，我在那个世界里练级练了二十多年了，从小，我就受着练级的教育：

妈妈说：“看，隔壁的平平又得了小红花了，你怎么没有？”——在我的幼儿园时代，小红花算是一种等级的标志；

老师说：“你要努力，你在班里才排33名，你同座的平平可是第1名，你要好好向他学习。”——在我的中学时代，老师每个学期都要给我们排定等级，我总是不高不低；

同学说：“听说了吗，平平签的是IBM呢



……对了，你的单位落实了吗？”——大学毕业的时候，大家落户的单位也被排定了等级，我是等而下之的私营小公司；

女友说：“你们老板怎么老不加薪啊……平平上班才一年，就开上车了呢。”——在社会上，人们以薪水的高低为标准划分了等级。

我感觉自己已经在非常努力的练级，可是却总也难以得到提升，而平平总是穿着豪华的铠甲，拿着闪光的大剑从我面前飞驰而过。我练了二十年的级，也没能练过他。这和我练功的时间无关，或许是我自己笨吧，我这么想，所以我喜欢看周星驰，看小人物的飞黄腾达史，幻想那里的人物就是自己。

后来有一次，我扶着破自行车从一栋气势不凡的大厦门前走过，看见了平平，他西服革履，面带笑容，快步走向一辆豪华的黑色轿车，拉开门……然后一个中年男子从中走了出来，平平用手挡住车门上方，作出恭敬的姿态，那男子只是斜眼瞟了平平一下，便在一群人的簇拥下走上了大厦的台阶。平平快步跟上前去，那一瞬间，我看见了他的表情，那不是一个从小到大都是第一名的那个平平骄傲的表情，而是和我一样，是一个充满了对等级的渴望，疯狂练级者的表情。

在那时，我突然明白了，吾生也有涯，而练级无涯。所以，从那以后，我在网络游戏里，也喜欢和在现实里一样，在升级的狂潮中，做一个孤独的菜鸟。■

K文

眼见为虚

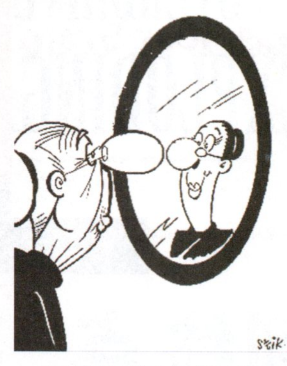
文 / 放歌

看某广告：一美女头像赫然占满整个屏幕：其明眸皓齿、冰肌玉肤，秋波流转间，粉颈微扭，将光洁白净、弹指欲破的脸由左至右请观众鉴赏，神情中流露的那份高贵自信更是让我等浊物不胜倾倒，只恨红尘茫茫，无缘一见……如此这般后，佳人朱唇轻启，曰："你看得出我擦了粉么？"

列位，休怪我唐突佳人，立马就不忍再看下去了！或准确地说，是不敢再去看了——"你看得出我擦了粉么？"——言下之意明显就是"我擦了粉滴！你就看不出来"，再深入一点，更不是味儿："我这脸，全靠擦了粉滴！"——尽管屏幕没有一丝雪花点，那脸也白皙依旧，却开始觉着眼前有一块烧糊的芝麻饼晃来晃去了。

说啊说啊，就扯到某些游戏广告上了。

那些陈词滥调却语出惊死人的口号标语就暂且不去论了，抽象的形容词理解自由度太高，总之你就理解成千言万语汇成一句话：本游戏是千秋万代一统江湖寿与天齐了。老古人说"耳听为虚，眼见为实"，那么我们来瞧瞧实实在在的游戏画面吧，或视频预告，或截图欣赏，那都是看得见甚至摸得着的，这总不会有差了吧。可事实真的是太不幸：非也！



话说《某某》是前段时间非常火爆的一款网络游戏，它宣传口号中用的形容词是天花乱坠，当然，对于中国玩家，这些都已然是家常便饭了，我还好也算不是太笨，不至于再上游戏杂志和网站的当了，决定"眼见为实"一下。一找，果然网上有其游戏画面的视频演示可供下载，Down下来看过后，确实为之惊艳，登时磨拳擦掌。再一看配置要求，爱机比其推荐的还稍稍高那么一点，就忙赶着快车给它拉回了硬盘。在更新进度条长长短短地一番变化后，进了。又几个小时后，退了，并郁闷了。

我就搞不懂，为什么游戏的视频录象怎么就和实际操作怎么看也不像是一母所生？能够将一款劣质游戏剪辑制作出如此漂亮的宣传动画，相关人员只作游戏破坏中国的游戏事业，而不去当"第X代导演"拯救中国的电影事业，这算不算是一种资源浪费？总之，我关于这款游戏美好的心情已经被打磨干净，又一次新的上当感觉——敢情眼见的也并不一定为实。

相较而言，倒是某"擦粉广告"还可爱些，人家擦了粉，便明明白白的告诉你；某些游戏自欺的擦了粉，却又不光自欺，更去要欺人，等到玩家进了游戏，游戏脸上那厚厚的粉噼里啪啦的掉下来，也就一切大白于天下了——何必呢？我不知道这样的把戏还要玩到什么时候，只是想起了一句俗话：

鸭子再打扮，它还是扁嘴。■

我们，游戏

文/食火鸟

我玩游戏已经有七年了，在那些资深玩家的眼中，不过是小儿科似的记录。但我在这里并不是想探讨游戏龄的问题，我只是想说一下游戏和我们。

在前些天，我的两个朋友，同时也是我的两个同学，他们是恋人，分手了。他们都是我的好朋友，对于这样的结局，我表示惋惜。关于他们分手的理由，我也许不得不提到某个赫赫有名的网络游戏。虽然那并不是主要原因，但我却由此想到了很多。我们，游戏，到底这之间是一种什么样的关系？从小学开始，我就和朋友们在家里围着电视玩游戏，那段快乐的日子伴随我度过了童年，我也能够深刻的体会游戏带来的乐趣。直到现在，我仍然在这个充满幻想的广大世界中往返。我想很多人大概也有和我有同感，我们游戏着，我们快乐着。但有一种东西在过度的演化之后，似乎失去控制了。

练级，练级，练级。

游戏似乎已经背离里它作为快乐源泉的本来面目，似乎已经是歇斯底里状态的疯狂。这个词并不夸张。在五一的七天假期里六个通宵，这也许是大学生可贵品质的一个体现吧。三餐已经无法划分，白昼也没有区别的必要，24小时里，在床与电脑前转换，天昏地暗也没有关系，似乎除了装备和级别，其他什么都不在重要。这是我所处的大学校园，这是我周围人们的真实写照。

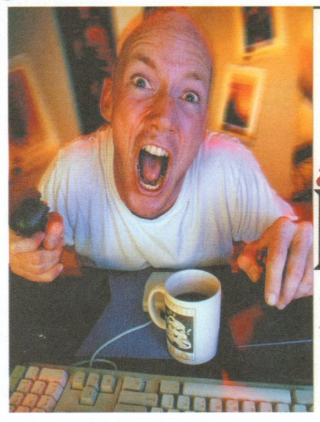
也许没有人会理会游戏开始时的提示的"健康游戏忠告"，那和香烟外包装上的提示有着相同的含义。我只是看到一支一支香烟被点燃，然后消失，如同一张又一张的点卡废弃在喧闹的网吧里。

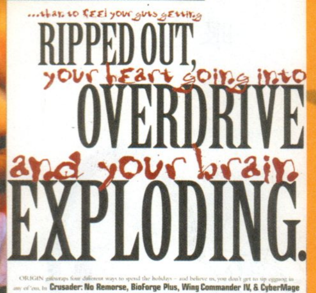
因为游戏，我们失却了很多，每个沉溺其中的人大概都有相同的认识。时间、金钱、阳光、还有微笑，很多年以后我们可能在才会发现这个。但似乎很少人在乎这个，年少轻狂似乎是人生必经的阶段，三十才"而立"，时间对于我们是种廉价的资源。

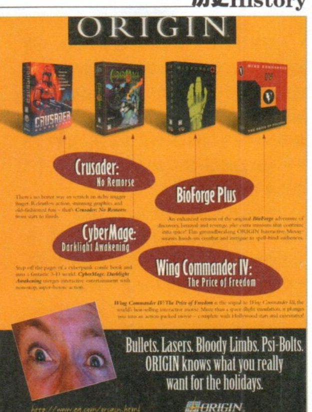
我不是板着面孔的说教者，我不想在这里引起大多数游戏爱好者们的公愤，我也没有任何让他们放弃自己所爱好的游戏的理由。我只是想在他们退出游戏世界的时候能有所觉悟，是我们在玩游戏，不是游戏在支配着我们。

走出游戏，有时候阳光也很美好。■









从起源到终点

Origin Systems 的创世之路（上）

哲学家说：万物皆有其源；经济学家说：市场变化莫测；美国艺电(Electronic Arts)干脆大手一挥：是时候改变一下了，说罢摘掉了 Origin 曾经辉煌一时的金字招牌。而玩家们还能说什么呢？“就这么结束了？”没错，上帝在一片虚无中开天辟地后还留下了最后审判日的悬念，而 Origin 在游戏史上也创造出一个伟大的世界却无法逃脱泯灭的宿命。唏嘘之余就让我们把历史时钟的指针倒拨回二十多年前，再从头翻翻这部“新创世纪”中的精彩篇章吧。

混沌初开

1977 年，有三件事情让刚进入美国德克萨斯州休斯敦 Clear Creek 高中的理查德·盖瑞特(Richard Garriott)兴奋不已：一是他收到一套托尔金的《魔戒之王》小说；二是他玩起了《龙与地下城》(Dungeons & Dragons)的图板游戏；三是他开始接触电脑这种奇妙的机器。魔幻时代、游戏规则与最新科技的相互碰撞激发出灵感的火花，“我要创造出一个虚拟而真实的世界”成为理查德的最终梦想，也从此改变了他的人生轨迹。当时学校中并没有开设正式的电脑课程，也缺乏上机实际操作的机会，理查德就利用自修课的时间自学编程，将程序代码在笔记本上写好后再用一台电传打字机打出穿孔纸带。没有老师的指点反而让他的头脑摆脱了常规的束缚而展开天马行空的想象：用星号筑起墙壁、美元标记代表财宝……就这样从 D&D1、D&D2、D&D3 一直到 D&D 第 28 版，理查德心中的梦幻世界如同海市蜃楼般渐渐浮现出雏形。

在高中最后一年的暑假中，理查德来到当时最大的个人电脑连锁专卖店 ComputerLand 打零工，货架上的 Apple II 电脑吸引住他的目光，Apple II 具备的图形性能让梦想成真的曙光展现在眼前。在打工的空余时间里，理查德很快熟悉了 Apple II，用 BASIC 语言完善出最终的版本 D&D28b，并将其正式定名为《阿卡拉贝斯：末日世界》(Akalabeth: World of Doom，头一个词源于托尔金的作品，即 Downfallen，没落之意）。诞生于 1979 年盛夏的这部处女作立刻受到朋友们的喜爱，也引起了这家店主的注意，鼓动他拿出来作为商品销售。开始只是纯粹出于兴趣的理查德也禁不住跃跃欲试，于是凑出两百美元的“启动资金”用来购买密封塑料袋、储存盒带以及制作、复印包装封面和操作指南等，当有顾客感兴趣时就现装现卖。不过这次“下海”的结果可算相当惨淡，据理查德的回忆，当时也就卖出了 15 份而已，所幸是金子总会发光，有一份就落到了位于西海岸的软件出版商加州太平洋电脑公司(California Pacific Computer Co.)手里。发现其中的潜在价值后，这家公司很快邀请理查德前去签下发行合约，这套原本粗陋的“手工制品”才得以粉墨登场正式进入商业流通渠道，销量一下子就突破了 3 万份，而作为原创者的理查德可以得到每份 5 美元的提成，人生中的第一桶金就在 18 岁时挖到了！

用 ASCII 码拼接成画面的《阿卡拉贝斯》虽然现在看起来只不过是纸上 D&D 的简单移植，但正是理查德的执著和努力使之成为个人电脑平台上最著名的角色扮演游戏(RPG)系列的开山鼻祖。寻找线索、提升能力、消灭魔头的经典模式已经在简单的线条中表露无遗，后来受到万众敬仰的“不列颠王”(Lord British)也是



“手工制品”的《阿卡拉贝斯》和截图

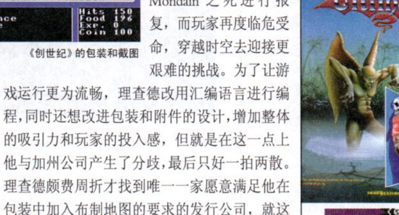
商业包装的《阿卡拉贝斯》

第一次出现在这部元老级作品中，成为RPG历史上不可磨灭的重要形象。说起来“不列颠王”的名号还是在中学时高年级学生给新生起绰号的风潮中落到理查德头上的，由于他在英国出生，言谈举止还颇有点“日不落帝国”的遗风，因此获得了这样的“头衔”，而放在奇幻世界中担任指点玩家的角色可再合适不过了，从此“不列颠王”也就演变为理查德在自己创作的游戏中的不朽化身。

初试啼声之后，满怀无限憧憬的理查德迈进了位于奥斯汀市的德克萨斯州立大学校门，在那里加入了一个研究中世纪的社团“复古协会”，新环境让他如鱼得水，创作热情再度高涨起来，与打工时就结识的朋友肯尼斯•阿诺德(Kenneth Arnold)一起埋头于下一部作品。1980年夏天，当他们兴冲冲的把设计好的新作拿给加州公司时，才发现原定的名字《最后通牒》(Ultimatum)已被一个图板游戏抢先占用了，发行公司建议砍掉一截尾巴缩短成Ultima，理查德倒是很喜欢这个更为简洁更具深意的新名字并一直沿用了下来（不过他没想到的是，在中文地区会被翻译成与圣经第一章同名的《创世纪》），这个决定也拉开了电脑游戏史上一段新纪元的序幕，而之前的《阿卡拉贝斯》后来就被创世纪迷们冠之以“Ultima 0”的尊称。



《创世纪》的包装和截图


重新发行的《创世纪》份量更足

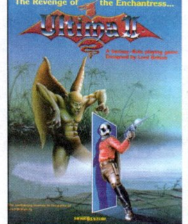
自立门户

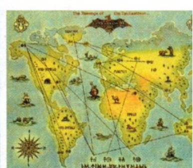
在《创世纪》第一作中，理查德进一步扩展了《阿卡拉贝斯》的代码结构，首次采用图块平铺技术增加室外环境的图像效果，营造出中古时代一个神秘的索萨利亚(Sosaria)世界，故事情节则是主人公接受“不列颠王”的征召，前去阻止邪恶魔王Mondain意图一统世界的野心。这部起到奠基石作用的游戏甫一面世就大受欢迎，也驱使理查德继续着他的“创世”之路。次年正当他着手二代的开发时，一部由007首位扮演者肖恩•康纳利主演的科幻电影《时光大盗》(Time Bandit)从剧情构思到地图设计都给他提供了不少灵感。这次兴风作浪的是女巫Minax，她要为老相好Mondain之死进行报复，而玩家再度临危受命，穿越时空去迎接更艰难的挑战。为了让游戏运行更为流畅，理查德改用汇编语言进行编程，同时还想改进包装和附件的设计，增加整体的吸引力和玩家的投入感，但就是在这一点上他与加州公司产生了分歧，最后只好一拍两散。理查德颇费周折才找到唯一一家愿意满足他在包装中加入布制地图的要求的发行公司，就这样他与Sierra公司签下了代理合同，终于让《创世纪II女巫的复仇》(Ultima II Revenge of the Enchantress)在1982年中得以顺利上市。

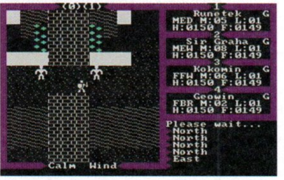
尽管在包装上下的成本不低，但《创世纪II》在市场上的表现也令Sierra公司颇为满意，可惜没多久制作者和发行方之间的关系又出现了裂痕。起因是理查德当时已经敏锐的察觉到硬件市场上后起之秀IBM PC机的强大潜力，希望能得到授权面向新的平台开发游戏，而Sierra方面却还是死抱着尚居主流的苹果机不放，认为没有必要再多此一举，对合同条款的争执导致双方在短暂的“蜜月期”后就不欢而散。不过Sierra公司随后还趁热打铁在Commodore VIC-20主机上推出了一部冒险类型的《创世纪:逃出德拉斯山》(Ultima: Escape from Mount Drash)，实际上跟理查德并没有任何关系，扯上Ultima的大名无非是个商业手法，值得一提的倒是其作者凯斯•扎巴拉奥(Keith Zabalaoui)不仅作为理查德的朋友在他早期的创作过程中出过一份力，后来还自己创立了以二战策略名作《近距离作战》(Close Combat)著称的Atomic Games公司。


神秘的不列颠尼亚庄园

两次都未能善始善终的合作经历促使理查德下决心成立属于自己的企业，以摆脱销售渠



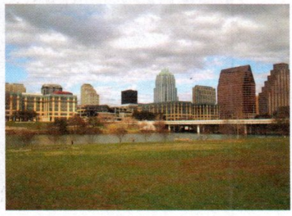




《创世纪II》的包装、截图、地图，故事与地球相关

“风水宝地”奥斯汀

作为美国第二大州——德克萨斯州的首府，奥斯汀(Austin)的名气似乎还不如邻近的“航天城”休斯敦来得响亮。特别是对于中国人来说，除了现任美国总统小布什入主白宫前在这里作了两任州长外，估计就没什么机会能在大众媒体上听到奥斯汀这个地名了。其实这里不仅是美国重要的政治中心，也因得天独厚的环境名列全美五座最佳居住城市之一，更以发达的音乐工业而闻名，尤其盛产音乐剧。当年盖瑞特兄弟带着OSI扎根于此当然不只是看上这里离父母家比较近，还有一间不错的高等学府而已，实际上几乎就在他们创业的同时，奥斯汀市开始大力发展半导体相关产业，政策的支持加上开放而富于朝气的氛围使这里逐渐演变为新兴的产业聚集地。这座始建于1835年的旧城以创新的发展模式吸引了众多IT企业陆续在当地设立总部或分支机构，其中不乏重量级的业内巨头，其中戴尔、摩托罗拉、IBM、AMD等硬件厂商就让奥斯汀获得了“硅山(Silicon Hills)”的美誉，而Acclaim Studios、Ion Storm、Microprose、Gathering、EA、微软、索尼等50多家开发和发行公司的加入又使之成为美国第三大游戏产业基地。近年来奥斯汀还被媒体评为全球八大创意城市之首，在《福布斯》杂志2003年度全美最佳商业城市评选中也位列头名。可以预见的是，这块生机勃勃的沃土还将孕育出新的奇迹。■

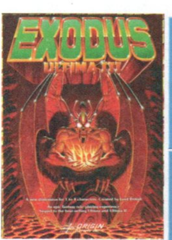


道的掣肘，完全按照自己的意愿制作和发行游戏，而此时的大学学业对他来说也没有多少吸引力了，索性辍学回到休斯敦的父母家集中精力开发新作。1983年3月，在从事商业投资的哥哥罗伯特的帮助下，理查德说服父亲参股，再拉上在Sierra时志同道合的程序员查克·布彻(Chuck Bueche)，四个人一起创办了Origin System公司（简称OSI），正式打出了不久即在业内名声大噪的一面招牌。创业之初的OSI还只是个"车库+皮包"公司，理查德在休斯敦专注于开发，而负责对外业务的罗伯特由于工作关系长期在外，公司的联系地址也因此时有变动，不过客观条件的局限丝毫未能影响当年秋季《创世纪III》(Ultima III Exodus)的闪亮出场。

作为OSI名下的第一部作品，"Exodus"原意为圣经旧约中的《出埃及记》（也许这也是理查德对离开Sierra一事的隐喻吧），在游戏里指的却是前作中两大恶魔的直系继承人，所以索萨利亚大陆上的正义与邪恶之争仍未落幕。采用全新引擎的《创世纪III》在剧情结构上已趋于成熟，摒弃了太空漫游之类花哨的科幻元素，显得与中世纪时代背景更为吻合可信，还首次在Apple II版中加入了音乐。最大的改进则是玩家可以控制四名主角组成团队展开冒险，回合制战斗系统随之具有切换作战场景画面的功能，人物与环境之间的互动也得以体现，所有这些都成为日后众多同类游戏竞相效仿的源泉。从一代到三代，理查德自己称之为"摸索如何制作完整游戏"的初级阶段，逐步摆脱了单纯模仿D&D的影子，构建起一个引人入胜的奇幻王国。尽管只有短短的三年时间，但"创世纪"系列从故事情节、角色设定到操作方式等各方面都已无可置疑的成为RPG领域新的基准，而"我们创造世界"(We create worlds)——这句俨然以上帝自居的口号，也让OSI赢得了旁人难以企及的市场号召力。

求变之路

前三部"创世纪"被统称作"黑暗纪元"(The Age of Darkness)三部曲，理查德和Origin借此在电脑游戏发展初期就确立了自己的先锋地位。然而随着影响力的不断扩大，负面的评论也接踵而至，在收到的各种反馈信息当中，不乏对游戏里频繁出现的杀戮提出质疑的声音，有的宗教团体甚至将理查德斥责为"撒旦的信徒"。让主角借降妖除魔之名行大开杀戒之实，这种不受约束的"以暴制暴"在当时许多游戏中并不鲜见，但显然有





《创世纪III》中首次出现组队模式。截图为爱好者在Mac机上获得授权从新编写的全彩色版本。

永远的"不列颠王"

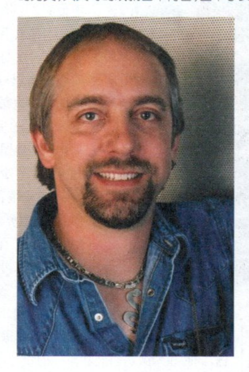






理查德·盖瑞特全名"Richard Allen Garriott"，1961年出生于英国剑桥，后来跟随全家来到美国。其父欧文·盖瑞特是大气物理学博士，并作为美国航空航天局(NASA)的宇航员曾经两度进入太空站进行科学实验，还担任过斯坦福大学的教授，母亲则是具有硕士学位的艺术家，以绘画见长。不难想象，在父母双方的共同熏陶下，理查德从小就对科学和艺术充满好奇，用望远镜观测天体奥秘，自己动手设计和制作装饰品，组织同龄的朋友开展各种游戏活动……良好的家庭环境和多彩的童年生活无疑是他成长过程中不可忽略的因素。

当理查德选择放弃大学学业一心投身游戏事业时，恐怕也没有预见到今后究竟能够在这条道路上走多远。即使是按照西方社会的观点，这样的举动也足以使他"沦为"一个高学历家庭中的另类，其父母的成就自不待言，四个子女中大哥是医学博士，二哥罗伯特拿到过斯坦福大学和麻省理工大学的双料硕士学位，连最小的妹妹后来也戴上了硕士的方尖帽。相比之下理查德要算是家里"最没出息"的了，唯一具有说服力的就是当时完全可以靠做游戏赚钱。尽管家人都认为这不过是他一时的心血来潮，迟早还会重返校园，但和其他最终实现理想的成功者一样，他很清楚自己想要做什么并愿意为之付出全部努力。1975年比尔·盖茨从哈佛大学中途辍学为的是赶上个人电脑革命阶段的时代快车，而七年后步其后尘的理查德也一跃成为电脑游戏发展浪尖上的弄潮儿。



从一个年轻的托尔金迷到游戏业中声名显赫的"不列颠王"，理查德一直都是媒体镜头捕捉的焦点。早在《创世纪》初期，他就给自己弄了一整套中世纪风格的王室行头，包括古色古香的王冠、衣饰、斗篷、佩剑等，"全副武装"出席产品发布活动，风头之招摇不亚于好莱坞的明星，此后更频频跻身于"年度最佳设计师"、"业内最具影响力人物"、"游戏教父"、"美国精英"等诸如此类的排行榜中。美国《电脑玩家》（PC Gamer）杂志1999年9月号专题介绍了当时最顶尖的25位游戏设计大师，就在这期封面上，理查德与席德·梅尔（Sid Meier，代表作《文明》）、约翰·卡马克（John Carmack，代表作《毁灭战士》）并肩而立傲视群雄，正是其事业达到巅峰的最好写照。对于自己的成功，理查德归因于"在正确的地方和正确的时候产生正确的想法"，并且勇于将梦想付诸实现，当然还要加上些许运气。在同行中，他推崇创立3D图像系统的比尔·布泽(Bill Budge)和"多面手"席德·梅尔，而将《神秘岛》(Myst)和《命令与征服》(Command & Conquer)列为必玩之作。

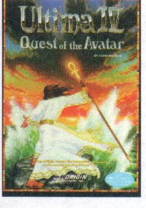
在旁人眼里，理查德除了是位在业内引领风骚的领袖奇才，还算得上是个不折不扣的超级大玩家。他在功成名就之后斥巨资修建的住地"不列颠尼亚庄园(Britannia Manor)"上有半球形的观象台，下有秘室暗道，陈列着古代兵器、恐龙化石、中国长城砖、俄罗斯宇航服等千奇百怪的收藏品。最为人津津乐道的就是理查德把小时候的爱好发挥到了极致，在万圣节时把庄园布置成一个庞大莫测的"鬼屋"，参观者犹如进入一个RPG实景中，必须寻找线索解决谜团，摆脱机关走出迷宫，这几乎已经成为奥斯汀市的一处名胜。在工作之余，他还热衷于环保性质的冒险旅行，足迹踏及撒哈拉沙漠和亚马逊雨林，登上南极洲寻找陨石，搭乘潜艇探查泰坦尼克沉船……按他说的就是不做游戏的话在旅游休闲行业也不难混出个名堂来。

深受父亲的影响，理查德对浩瀚星空也怀有强烈的兴趣，坚信外星生命的存在，还向俄罗斯买下了尚停留在月球上的一台探测器，恐怕这也创下了在外太空唯一拥有私人物品的纪录！当然他内心更渴望象父亲那样有机会遨游太空，为此还投资了一家专门安排私人航天活动的"太空冒险"公司，并多次赴俄罗斯宇航机构接受失重训练。尽管目前为止他最高只是乘坐米格飞机冲上了平流层，但不久的将来如果你在新闻上看到下一位自掏腰包的航天旅客正在整装待发，说不定会发现那个幸运的家伙就是理查德·盖瑞特呢。"不列颠王"不仅创造世界，还要征服宇宙！■



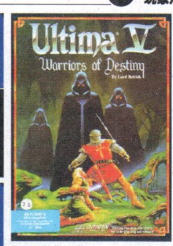






《创世纪 IV》中的美德体系突破了传统模式。





《创世纪 V》的地图，不列颠尼亚大陆在"启迪纪元"中已基本定型。

违理查德要创造一个真实世界的初衷。RPG 的根基到底在哪里？在将下一部作品摆上桌面之前，这位才二十出头的"造物主"不得不对自己的设计理念进行一番反思，而得出的答案就是：以人为本。

游戏本身就是对现实的一种折射，以暴力作导向无异于对现实社会准则的直接颠覆，这尤其不应成为视内涵为生命的 RPG 所要突出的部分。理查德决定在新作中一反杀敌过关的传统模式，引入一套合理的伦理道德体系，以主角在社会互动关系中对自身人格的培养和完善为主轴推动剧情发展，这就是具有里程碑意义的《创世纪Ⅳ圣者传奇》(Ultima IV Quest of the Avatar)。沿着着这条思路，他花了好几个月时间研究基督教、佛教、印度教等宗教典籍（Avatar 这个词就是从梵文中选出来的），参考亚瑟王的骑士传说和社会学理论等，从各种道德类型中提炼出真、爱、勇三大元素，再通过相互结合形成具有代表性的怜悯、勇敢、荣誉、诚实、灵理、牺牲、公正、谦逊这八项美德。游戏一开始玩家就被安排偶遇吉普赛马车，接受性格测试以决定人物属性和职业，而所进入的世界也从纷乱的索萨利亚变成"不列颠王"统治下的不列颠尼亚(Britannia)，主角要在相当开放的环境中展开一场寻"道"之旅，在找到智慧宝典的同时将八项美德修炼于一身，使自己成为名副其实的圣者。

《创世纪 IV》的内涵得以深化并非靠的是直接灌输道德观念，而是更强调由基于社会关系产生的伦理规范来发挥制约作用。在游戏中玩家不再是特立独行的英雄，一举一动都要考虑到真实环境下可能产生的因果报应，如果选择偷、骗、抢等"损招"达到一时的目的，没有人会跳出来进行说教，但"怀恨在心"的 NPC 将让你此后举步维艰，这种看不见的潜规则才是能否顺利过关的关键。当理查德在 1985 年 9 月推出这部色彩凝重的转型之作时还有些忐忑，结果反响之热烈证明他的担心是多余的，很多老玩家至今还把四代视为整个系列中最好最耐玩的一部，而"圣者"的概念也引起一阵跟风。在后来《电脑游戏世界》(Computer Gaming World) 杂志评选的史上 150 款最佳游戏中，《创世纪Ⅳ》仅次于席德·梅尔的《文明》(Civilization)屈居第二，其经典的地位由此可见一斑。

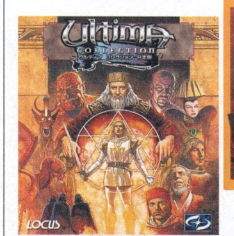
成功带来的往往首先是压力，永不满足的理查德需要时间进一步打磨。此后两年间 Origin 基本上没有什么大动作，只是在拿回《创世纪》一、二代的版权后重新加工发行，此时整个公司也搬到了奥斯汀安营扎寨。直到 1988 年，《创世纪Ⅴ命运斗士》(Ultima V Warriors of Destiny) 才在玩家们望穿秋水的渴盼当中浮出水面，不过这次并没有前作那样大的突破，多是对人性设定、魔法系统、环境变化等环节进行完善。该作的剧情具有承上启下的作用，玩家面对着一个没有绝对好人坏人之分的灰色地带，要战胜扭曲了的美德体系的幕后黑手，解救出被困的不列颠王。

伴随着二十世纪最后十年的到来，个人电脑也发生了革命性的技术转变。《创世纪Ⅴ》在榨干 Apple Ⅱ 的机能后宣告其在苹果Ⅱ型系列平台上的历史使命的终结，1990 年问世的《创世纪Ⅵ虚伪先知》(Ultima VI The False Prophet) 就直接跨越到了 IBM PC 平台。游戏中精美的 VGA256 色画面和动听的音乐让玩家为之倾倒，而对生活细节的细腻刻画也展现出一个更为错综复杂的社会体系，玩家则在与异族的互动关系中将美德提升到更高的境界。六代的"含金量"还包括限量首发的原版中与游戏中所描述的传送门之钥完全相同的月门石 (MoonStone)，连同作为传统的布制地图一起成为游戏的重要组成部分。时值《创世纪》诞生十周年，OSI 还出版了官方的《创世纪之书》，同样是狂热追随者们心目中的收藏极品。

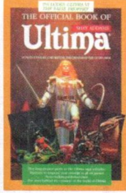
以圣者为主题的四至六代构成《创世纪》的"启迪纪元"(Age of Enlightment)，与第一套三部曲相比，理查德自认从中学会了"如何讲述具有互动性的故事"，创作风格也在从单打独斗向团队协作过渡。在"不列颠王"的魔杖下，《创世纪》早已席卷 Atari、Commodore 64、Amiga、任天堂等主机，登陆日本后也在这个游戏大国引起轰动，而他的信念仍然是："我在创造世界，而不仅仅是个游戏。"(I'm creating a world, not just a game.)■（文/Crazy Ivan）



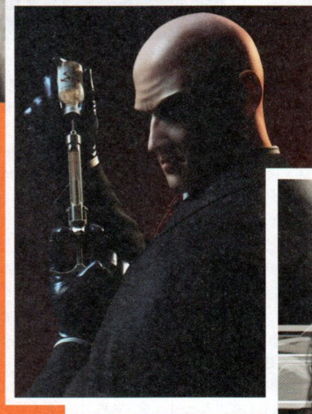
《创世纪 VI》的包装、截图，精美的画面让人难忘。
《创世纪 VI》中的不列颠之王宫殿，也是游戏中的圣地。



《创世纪》合集打入日本市场



《创世纪之书》官方版

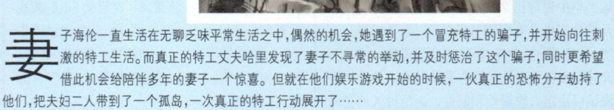




遁入黑暗
『潜入』的游戏世界

Fade to Black

文/Kurdt & FreeLee



妻子海伦一直生活在无聊乏味平常生活之中，偶然的机会，她遇到了一个冒充特工的骗子，并开始向往刺激的特工生活。而真正的特工丈夫哈里发现了妻子不寻常的举动，并及时惩治了这个骗子，同时更希望借此机会给陪伴多年的妻子一个惊喜。但就在他们娱乐游戏开始的时候，一伙真正的恐怖分子劫持了他们，把夫妇二人带到了一个孤岛，一次真正的特工行动展开了……

以上是动作影片《真实的谎言》中的片段。在此我们并不是要讨论什么夫妻间关系的问题，只是想让大家知道，我们每个人都会在闲暇时刻向往些刺激，这种向往没有什么性别，种族，地位之分，单纯只是为了获得乐趣。娱乐从某种意义上讲，就是在某种行为当中，通过身体各器官所感知的一种刺激。在此，我们不想讨论娱乐活动的各种具体方式及分类，本文的主题只是“潜入”。

此时，我们可以联想到一项童年常做的古老游戏——“捉迷藏”，追踪、隐藏和潜入构成了游戏的主旋律，记忆中当年的孩子们总在街上不断重复着同一个主题而乐此不疲，由此可见“潜入”刺激的无比魅力。随后，另外一种享受“潜入”乐趣的先进方式诞生了，这就是影视作品。从王牌间谍 007 到加里森敢死队——这里我们可以发现一个共同之处，间谍与特工是最适合表现这一刺激行为方式的职业人群，在我们的心目当中，他们永远都是那样神秘的——影视角色给了成年人同样的机会。直至 20 世纪 80 年代，我们有了新的电脑技术，有了电子游戏，在这个互动的虚拟的世界里我们可以为所欲为。间谍？好的没问题，你现在就是一名出色的间谍了，去找到那种“潜入”的刺激感觉吧！

《细胞分裂：明日潘多拉》来了，《终级刺客：契约》来了，《神偷Ⅲ致命阴影》来了，就在 2004 年上半年它们一个个“潜入”我们的游戏生活！此外，《合金装备Ⅲ食蛇者》、《细胞分裂Ⅲ》……也将年底登场。今年的游戏市场“潜入”类游戏大行其道，让我们不得不对这一类游戏更加关注。说到“潜入”，很多游戏都拥有类似的内容，并且占有及其重要的地位。从 1990 年 FC 版的《合金装备》发行至今，以“潜入”为主题的游戏每发行一款都会引起玩家的关注。而且每一款游戏都可以称得上经典，在今天我们依然看到有玩家在用 FC 模拟器玩最古老的《合金装备》。而到了近两年，PS2/XBOX 等高性能主机的流行，PC 配置不断提高的情况下，“潜入”类游戏有了更为长足的进步。游戏画面更为真实，游戏声效更为真实，游戏感觉更为真实……“潜入”类游戏缘何可以获得如此的成功？这都始于我们原始的对隐藏刺激的向往。从目前的众多作品来看，“潜入”是游戏的主题，但每款作品所表达出来的“潜入”重点方式却有着很大的不同，每一款游戏都有着不同的玩法……



玩的是电影——《合金装备》

国内对《Metal Gear》最早的译名是《燃烧战车》,除去最早的MSX和FC版本,到后来PS版刚发行的时候我们都这么称呼它,至于名字的由来无从考究,也许是舶来之物。随着PS版的《Metal Gear Solid》大获成功之后,系列名称的翻译也变成了更富时代感的"合金装备",并沿用至今。

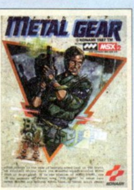
在笔者看来论潜入的感觉MGS远远比不上"细胞分裂"系列,这里所谓的潜入感觉是指游戏的真实感,潜入的真实感!当然这两部作品在制作的时间上存在着一段差距,而我们这里主要想谈的是游戏本身的定位,在这个最初的根本创意上,它们之间已经有着明显的分歧。《细胞分裂》讲的是一个"间谍"的故事,而索利德则更象是一个特种兵。即便是现在与过去的对比,我们都可以明显感觉到"MGS"系列游戏潜入的感觉在逐渐减弱,即便有游戏细节框架的特殊要求,再加上一些特殊作战装备,秘密行动的特性依然没有得到较佳的表现,也许系列下一作会有所改进,至少从目前的演示动画看,《合金装备Ⅲ食蛇者》在"潜入"特性表现上是相当出色的。回到系列以往作品,在潜入感上,PS版《合金装备》之后的作品明显对此有所忽略,这些作品似乎更为追求细节的表现,剧情的发展!可以说,现在的"合金装备"作品更像是一部电影,在游戏镜头的处理上是其他游戏无法比拟的。不仅如此,在游戏的节奏感上,MGS也明显高于其他潜入类作品,特别是Boss战的快感。

总体来说,"MGS"系列有着其他潜入类游戏所不具备的感人剧情。尽管《细胞分裂》的故事背景是出于汤姆·克兰西斯这位军事小说家之手,但是西方作品习惯性的人情味短缺,最终让《细胞分裂》更像是一部游戏,而《合金装备》才真真正正达到了电影的水平。





















年份	作品	平台
1987年	《燃烧战车》(Metal Gear)	MSX
1990年	《燃烧战车Ⅱ》(Metal Gear 2)	MSX
1990年	《燃烧战车》(Metal Gear)	FC
1998年	《合金装备》(Metal Gear Solid)	PS
2000年	《合金装备》(Metal Gear Solid)	PC/GBC
2001年	《合金装备Ⅱ自由之子》(Metal Gear Solid 2:Sons of Liberty)	PS2/XBOX
2002年	《合金装备Ⅱ实体》(Metal Gear Solid 2:Substance)	XBOX
2003年	《合金装备Ⅱ实体》(Metal Gear Solid 2:Substance)	PC/PS2
2004年	《合金装备:孪蛇》(Metal Gear Solid:The Twin Snakes)	NGC

潜入之七种武器



水箭
代表人物:加瑞特

盗贼是一个生活在黑夜中的"英雄"!也许在现代战争中我们可以利用各种各样的方式来制造黑暗。但在"加瑞特"的年代,如何制造黑暗成为了"盗贼"们最头疼的问题,于是他们发明了"水箭"!也许水箭并不算是一种武器,毕竟水箭无法对敌人造成伤害。但水箭对于"盗贼"们的帮助却是巨大的。加瑞特是一个生活在黑暗中的主角,光亮就是他最大的敌人。更多的时候他要消灭的不是真正的敌人而是那些火把。





拳头
代表人物:索利德

作为一个特工,熟练的掌握武器是生存的关键。但武器总难以避免会发出声响,声音会给你的行动带来很大的威胁。如何免除声音带来的威胁,消音器也许是个不错的选择。但在一些特殊的情况下,我们无法使用消音器的时候怎么办?拳头!没错就是拳头!作为一个随时随地可以使用的武器,拳头无疑是最强的。拳头可以在毫无声响的情况下对敌人完成致命一击。此外,拳头还有一个也许是你想象不到的作用。索利德可以用拳头敲击墙壁寻找隐藏的通道,通过拳头制造声响吸引敌人的注意,通过拳头对敌人进行拷问……拳头,无所不能。





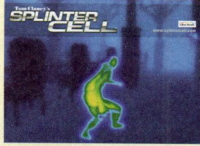
PSG-1
代表人物:索利德

也许你在很多游戏中见过PSG-1,但索利德用过的那支给人们留下的印象无疑是最深刻的,尤其是在雪地中与SNIPER WOLF的那一场精彩对决。PSG-1在游戏中表现出了其突出的优点:由于是大量生产下的附属产品,成本比特制的狙击枪要低得多,零配件的供应多而便宜。操作、维护和制式步枪一样,减少训练时间。因为通常仍然保留原有的准星和照门,可作为狙击手的自卫武器;PSG-1轻便的移动性让使用者更具攻击性。但同时我们看到了其明显的缺点:大量生产的零件精密度先天上就不如特制的狙击枪。组合出来的枪即使再怎么细心,零件间的耦合度会稍差,进而影响到射击的精确度。这就是为什么索利德在使用PSG-1之前最好打一针镇静剂的原因。其次是狙击用有效射程受限于原来突击步枪的设计,通常不超过600公尺。



夜视仪、热成像仪
代表人物:山姆·费舍尔

如何在黑暗中寻找出路?寻找黑暗中的敌人?在加瑞特的年代只能通过肉眼来判断。在夜里,我们人眼能看到多少?在夜间天气正常时在开阔地上,约1/4月光的微光照度下进行测试,此时单凭人眼只能发现30米内站立的人。这样的"视力"是无法让我们的"间谍"顺利完成任务的。在现代战争中,我们有了高科技产品:"夜视仪"(Night Vision)与"热成像仪"(Thermal vision)。很多游戏的主角都使用到了这两种仪器,但对这两种仪器使用最多、最熟练的当数我们的英雄山姆。可以说在《细胞分裂》中,你经常要面对黑白两色或热成像状态的模糊画面。



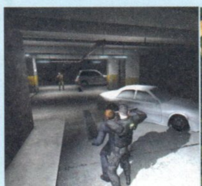
玩的是操作——《细胞分裂》

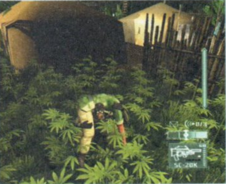
在众多的"潜入"类游戏中,《细胞分裂》无疑是其中的佼佼者。有别于"MGS",《细胞分裂》更为强调隐蔽,躲藏;更为追求游戏潜入的真实性。也许很多人会认为《细胞分裂》难度太高,不如"MGS"爽快,然而间谍的工作本身就不是爽快的,要求的是耐心,如果一个间谍被发现的话,结果只有一个,那就是"死",而且不会有任何人或组织为其负责!不仅如此,《SC》更为讲究操作,讲究动作性:蹲伏,贴壁,倒悬,壁撑,射击等动作是游戏经常要用到的基本动作,合理组合并加以运用是游戏进行的基本必要条件。



更为重要的是,在《细胞分裂:明日潘多拉》中加入了重要的网络对战模式,与CS等FPS对战游戏不同,玩家在游戏中上演的不再是单兵间的火力对抗了,而真正成功实现了"兵与贼"之间,不同等实力和特长的较量。其中强调火力和强调功能的不同装备,相对狭小的主视角和广阔的第三人称视角等等鲜明的对比游戏特性,成功造就了"间谍"与"雇佣兵"之间的"智与力,谋与勇"的激情碰撞。

但《细胞分裂》也不是完美的,游戏中除了敌人超高的眼力、敏锐的听觉和手里武器超强的攻击力外,电脑对手表现出来的AI相对迟钝得多。不仅如此,游戏对玩家的限制也过于明显了,尽管游戏设计者为大家安排了2-3种通过关卡的方式,但这依然对玩家想象力和创造力的发挥构成了一定的限制,很多时候你只能选择不断的LOADING。

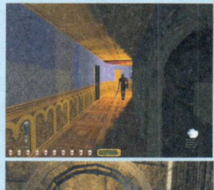




2003年	《细胞分裂》(Tom Clancy's Splinter Cell)	PC/PS2/XBOX/NGC
2004年	《细胞分裂:明日潘多拉》(Tom Clancy's Splinter Cell:Pandora Tomorrow)	PC/PS2/XBOX/NGC

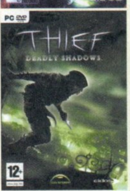
玩的是古典——《神偷》

与KONAMI的"合金装备"一样,当"Looking Glass Studios"(后文简称LGS)开发的《神偷:暗黑计划》在1998年秋的PC平台上出现的时候,让所有的FPS玩家兴奋不已!一款不再是以"杀"为主题的游戏终于诞生了。一时间加瑞特成为了众多玩家谈论的话题,而《神偷》亦由此风靡一时。此后的两年,LGS一直在开发《神偷Ⅱ金属时代》,但当作品摆在面前后,大多数的玩家却都感到了失望。游戏除了在画面和场景上下了更多的心思,增强了AI系统以外,我们看不到任何的进步。《金属时代》的失败直接导致了LGS的解散。"Thief"前两作的成功与失败都是因为采用了第一人称视角。在系列诞生之初《神偷》被玩家们看作是FPS的另类产品,它给所有众多射击游戏的爱好者们带来了前所未有的感受。但系列发展到了第二代时,人们已不再对这种方式而感到新鲜了,他们开始更注重发掘游戏中所包含的"潜入"乐趣,然而第一人称在表现"潜入"风格时的缺陷就在此时暴露无遗了。别扭的视角和笨拙的操作冲淡了游戏的所有乐趣,这同时也冲淡了玩家对系列终章《神偷Ⅲ致命阴影》的关注与期待。今年当《致命阴影》经过了漫长的制作周期出现在我们面前的时候,所有的玩家为之一振,加瑞特还是我们熟悉的加瑞特,但"Thief"已不再是我们熟悉的"Thief"!新的游戏开发小组,新的游戏引擎,新的游戏视角……所有这些让"Thief"涅槃重生。我们看到的《致命阴影》明显的打上了《细胞分裂》的烙印,从视角到操作都与后者有着惊人的相似之处,幸好还有传统的中世纪背景风格能让我们知道这是"Thief"。无论同质与否,"Thief"总还是在最终上演了一出精彩的压轴大戏,细腻的潜入,偷盗,破坏,格斗,暗杀和设置埋伏点等动作,再加上一部完整而曲折的故事背景(请参看本期攻略),每一位"Thief"迷都应该满意了。









1998年	《神偷:暗黑计划》(Thief:The Dark Project)	PC
2000年	《神偷Ⅱ金属时代》(Thief II:The Metal Age)	PC
2004年	《神偷Ⅲ致命阴影》(Thief III:Deadly Shadows)	PC/XBOX

玩的是换装——《终级刺客》

说实在的,"Hitman"系列游戏是本次"潜入"类游戏综述中最不具有"潜入"色彩的游戏,我们经常可以看到47拿着一杆冲锋枪冲进聚集的敌人当中,丝毫感觉不到"潜入"的紧张感。但我们又不能忽略47在最终完成任务的过程中,运用最娴熟的技能——换装!正所谓"一招鲜吃遍天",正是凭借这一技能让47可以轻松的借助旁人的身份潜入敌人腹地。47终究还是一个杀手,他拥有杀手的一切特点,尽管有些时候他可能表现得很粗暴,但47凭借着强烈的神秘感和高超的暗杀技艺,依然能展现出与众不同的魅力。也许除了杀手这个职业外,他还完全有实力成为一名出色的演员。













2000年	《终级刺客:代号47》(Hitman:Codename 47)	PC
2002年	《终级刺客:沉默杀手》(Hitman:Silent Assassin)	PC/PS2/XBOX
2003年	《终级刺客:沉默杀手》(Hitman:Silent Assassin)	NGC
2004年	《终级刺客:契约》(Hitman:Contracts)	PC/PS2/XBOX



玩的是复杂——《突出重围》

很多第一次接触《突出重围》的玩家都认为这是一款 FPS，但当你进入 "Dues EX" 的世界之后你就会发现这其实更应该算是一款 RPG。游戏包含第一人称冒险及射击元素，通过技术和装备升级培养 RPG 人物角色。不仅如此，游戏加入了大量"潜入"的因素在其中，游戏中各类组织总会要求你做一些见不得人的事，因此夜间借助黑暗的秘密行动便大量展开了。某种意义上，说《突出重围》是"神偷"的科幻版也并不为过。但 "Deus Ex" 的世界实在是有些复杂，游戏获得了众多媒体和专业玩家的推崇，却因繁琐而没有在大众中流行起来。





2000 年	《突出重围》(Deus Ex)	PC
2002 年	《突出重围：阴谋》(Deus Ex:The Conspiracy)	PS2
2004 年	《突出重围：隐形战争》(Deus Ex:Invisible War)	PC/XBOX

潜入之七种武器

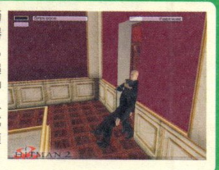
香烟
代表人物：盟军敢死队员

吸烟有害身体健康——这是众所周知的真理，但世界上的烟民已经超过了 12.35 亿……香烟对于我们身体的威胁我们很难立刻见到，因此可能要在几十年以后才能察觉吸烟对健康的全部危害。香烟的诱惑绝对是致命的，这一点在《盟军敢死队》中得到了另一种意义上的诠释……当你将一盒香烟扔到一个敌人的面前，烟瘾很大的德军就会自动上钩，等待他的并不是烟草的奖励，而是冰冷的刀锋，也许只有在失去生命的瞬间，他才会想起"吸烟有害健康"……



钢琴线
代表人物：杀手 47

钢琴线，著名的钢琴线！小巧而且便于携带。在 47 的众多武器中钢琴线是最具杀伤力的武器。"终级刺客"系列游戏一直在追求吴宇森式的暴力美学，在其中有无数的杀人方式，众多的杀人工具各具特点。以钢琴线作为武器，无疑为暴力美学增加了一道"浪漫"风景。



同伴
代表人物：盟军敢死队员

中国人习惯上总是以道义为先，讲究的是"为朋友两肋插刀"，而在其他个人利益第一位的国家中，很少看到这样的情况，似乎只有军队中才会通行。最具代表性的当数盟军敢死队的兄弟们，他们可谓是手足情深！你经常可以见到苍蕾帽指派同伴站在敌人的视线当中，以吸引他们的注意，然后迅速从敌人身后实施偷袭。牺牲小我成全大局当算是英勇，而敢于把同伴当作武器也应该算是一种勇气吧。



玩的是配合——《盟军敢死队》

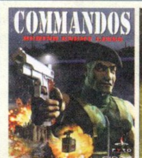


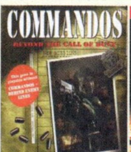


1998 年	《盟军敢死队：深入敌后》(Commandos:Behind Enemy Lines)	PC
1999 年	《盟军敢死队：使命召唤》(Commandos:Beyond The Call Of Duty)	PC
2001 年	《盟军敢死队 Ⅱ 勇往直前》(Commandos 2:Men Of Courage)	PC
2002 年	《盟军敢死队 Ⅱ》(Commandos 2)	PS2/XBOX
2003 年	《盟军敢死队 Ⅲ 目标柏林》(Commandos 3:Destination Berlin)	PC

"盟军敢死队"系列是一个原创的游戏，我们从一开始就打算将其设计成一个具有新鲜特性和创造力的游戏。我们要制作一个让玩家可以通过直觉来解决问题的战略游戏。我们得感谢记录二战历史的数以百计的电影和历史文档。我们把这些平面的东西转化为立体的设计，但我们认为游戏可以获得成功的最重要的因素还是正确的方法和辛勤的工作。——Gonzo Suarez（盟军敢死队 Ⅰ、Ⅱ 主策划，Pyro 创始人之一）

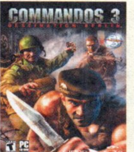
说到潜入游戏我们更多想到的是那些孤胆英雄，一个人潜入敌人腹地完成一项项"不可完成"的任务。但有一类游戏是我们不能忽略的，那就是以"盟军敢死队"为代表的"即时战术类"游戏。在 1998 年之前，游戏界并没有 RTT（Real Time Tactics，即时战术）这个概念，而 Pyro Studios 的《盟军敢死队》开创了这一崭新的游戏类型。随后，这一类型遍地开花，除去"盟军敢死队"继续延续系列经典外，还有《赏金猎人：西部通缉令》（Desperados:Wanted Dead or Alive）、《侠盗罗宾汉》（Robin Hood:The Legend of Sherwood）等等同质类跟风而来。"即时战术类"游戏更多讲究的是团队配合，每个角色分工不同，但在行动中共有的是隐蔽性，利用每个角色的特定技能，集体配合潜入。盟军的成功经验至今仍然值得借鉴，据悉在《细胞分裂 Ⅲ》的多人游戏部分中即将加入战术配合行动的成份，这也正是盟军思想在其他游戏类型领域中的延续。■

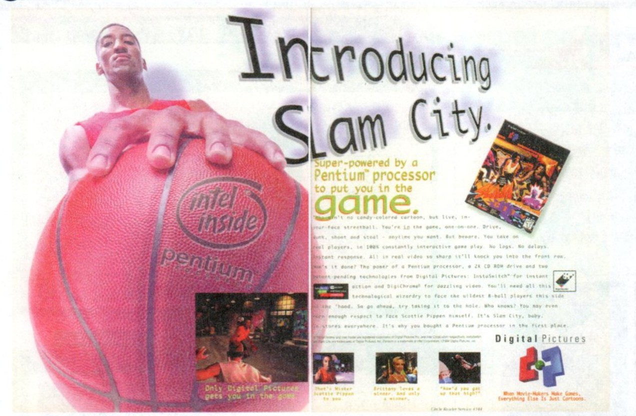










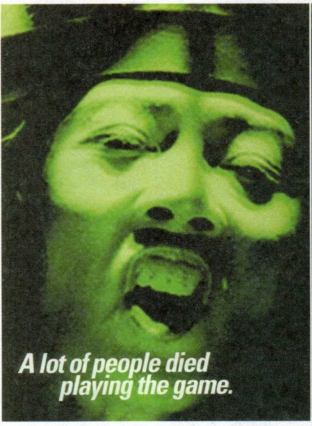


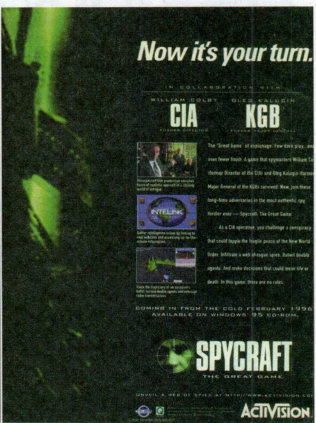
“为您推荐

灌篮之城

藉着奔腾处理器的超凡动力
让您沉迷比赛之中。

1995年　名不见经传的游戏公司，但这款篮球游戏可是请到了4次NBA总冠军的皮蓬担纲，游戏以真实的数字图像为卖点，更有豪言：当电影制作商开始作游戏，其它的一切都只是卡通。





“许多人
因‘玩火’而丧生
现在轮到你了

谍海风云”

1996年　Activision推出一款颇具卖点的游戏，前CIA处长和KGB少将作为游戏顾问参与制作，玩家更可连上真实的网站获取随时更新的情报。不过，间谍生涯多少令人感到恐惧。



“RPG的新品种
除此之外的一切都已
死去或倒下

异尘余生

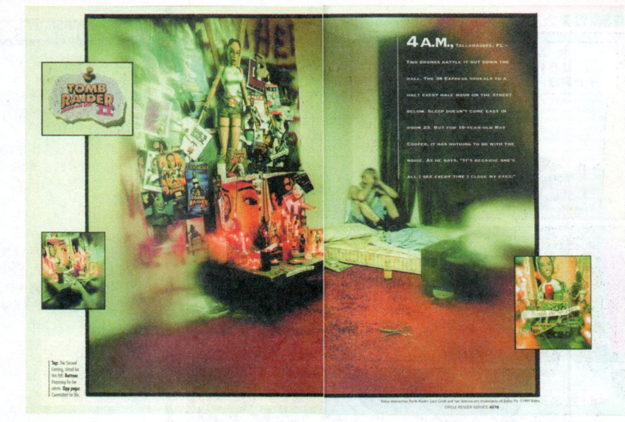
核战后的角色扮演游戏”

1997年　当Interplay最初发布这款游戏的消息时，很少有人会感觉到它将成为RPG的划时代力作。



“凌晨 4 点，塔拉哈西，佛罗里达州
走廊里两起醉酒喧闹
街上每半小时就涌来尖啸
23 号房中入睡似乎并不容易
而对 19 岁的 Ray Cooper 来说
噪音算不了什么
正如他所说：
因为每次闭上眼睛，看到的都是她。
古墓丽影Ⅱ
劳拉·克劳馥出演”

1997 年　劳拉·克劳馥这个虚拟形象，已经随着《古墓丽影》第二作的推出而人气高涨。

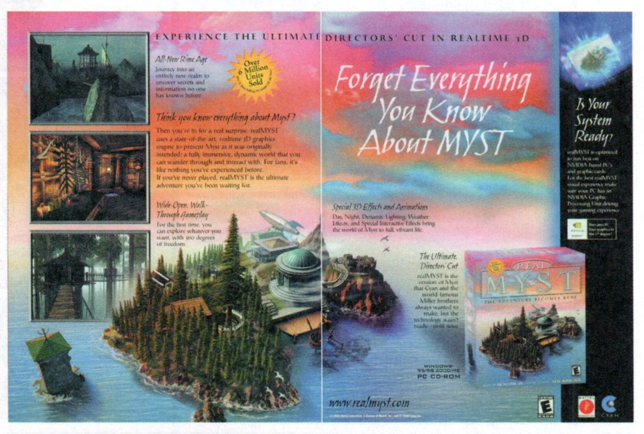






“正如改装车手们常说的
如果你无法凭技术搞定他们
那就用土豆搞定。
梦游美国豪华版”

1998 年　SEGA 著名的街机游戏移植 PC 上的 Windows95 平台，力反馈技术被引入到游戏之中，但它并未充分利用此时已风头极胜的 3Dfx 硬件图像加速技术。



“忘掉你所知道的
关于神秘岛的一切
真·神秘岛
在实时 3D 中体验终极导演剪辑版”

2001 年　Mattel 公司推出了 PC 游戏史上著名的 MYST 之实时 3D 版本，这是 Myst 原作公司 Cyan 及 Miller 兄弟一直想要实现、但技术尚不可能——直到现在——才能推出的 realMYST 版。

暗黑2毁灭之王 之 欺软怕硬（上）







中国网虫之十大特点

一、网虫说话总是喜欢用重叠词例如：管笨蛋叫笨笨，管色狼叫色色，管那个OICQ 叫什么 QQ 等。

二、网虫都喜欢用 SINA 测试网络是否畅通举例说明：一旦发现 QQ 无法登陆，邮件无法发出，页面无法打开几乎 80% 的网虫第一反映就是，在浏览器上敲入：www.sina.com.cn 如果 SINA 无法进入的话，那就等于证明说明确定得出结论是：网络又出问题了。

三、网虫最经常敲的键盘按钮是 W 并且一般都是连敲三次。

四、网虫骂人从来都是不带脏字的例如：TMD、TNND、SB……

五、网虫总是爱用错别字例如：酱子（这样子）东东（东西）口可口可（呵呵）MM（妹妹）……

六、网虫对动物非常有偏爱网虫自身的名字就是条虫，另外还有恐龙、青蛙、癞蛤蟆等等，另外最近猪好象也蛮流行的。

七、网虫自恋情况比较严重聊天室内，放眼望去，ID 的昵称中，帅哥美女多如牛毛。

八、网虫家的电话有个特点，打不进去的时候，人一定在家；打进去了，人往往不在家。

九、网虫适合出国居住网虫一般都不用调整时差，可以适应任何地区黑白颠倒的状况

十、网虫最习惯的方式：等待中国的网速……

网游骨灰

某君整日在电脑前网游练级，某晚夜深，正在杀敌之时，一蟑螂，从其电脑显示器边缘爬上，迅速爬向顶端！旁人惊呼：“小强！快杀！”，同学随即道：“不杀，杀蟑螂没经验！”

Google 恶搞美国和联合国



全球第一大搜索引擎 Google 又在恶搞，登陆 Google，在里面输入“weapons of mass destruction”（不带引号，其意为大规模杀伤性武器），然后按“手气不错”，就会得到如下页面（仔细看，千万不要以为这只是平时经常遇到的页面无法显示喔），大概意思翻译了一下：

那些大规模杀伤性武器无法显示

你所寻找的武器现在无法找到。国家也许遇到了技术困难，或者需要调整你的武器观察员的标准。

请尝试以下操作：

点击“政权改变”按钮，或以后再试。

如果你是乔治·布什并且在地址栏输入的是国家名称，请确认拼写正确（IRAQ）。

如果要检查武器观察员设置，请点击“UN”（联合国）菜单，并且点击“武器观察员”选项。在安全委员会标签中选择多数同意。该设置将与你的政府或 NATO（北约）提供的一致。

如果安全委员会许可，美利坚合众国将考察你的国家并自动寻找大规模杀伤性武器。如果你乐意使用 CIA 来寻找，请点击“探测武器”。

某些国家需要 128000 名军人来解放。点击“恐怖主义”菜单，并点击关于“美国海外政策”，来决定他们需要安装哪个政权。

如果你是需要保护利益的传统欧洲国家，请尽可能将选项设置为无防备。点击工具菜单，然后选择国际联盟选项。在高级标签中，将沙子选区选到头，并打开你对伊拉克出口的设置。

点击“轰炸”按钮，如果你是唐纳德·拉姆斯菲尔德（美国国防部部长）。

无法找到武器或 CIA 错误

伊拉克探索者

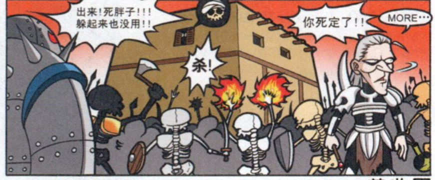
布什到伊拉克去找大规模杀伤性武器找到的全是这件脏 T 恤。

暗黑2毁灭之王 之 欺软怕硬（下）



快给我滚！！
你这死老头！！
我烦着呢！！！





从那以后鲁高因的人们再也没见过基格列斯…… 2004.4.29 KID·AI 艾洋



暗黑2毁灭之王 之 异国风情









2004.4.27·KID·AI 艾洋



CS搞笑事件之最佳假死

当我快速到达匪基地时，发现一匪徒一动也不动。“呵呵，掉线的不杀白不杀。”谨慎起见，我开了几枪试试，他没反应，“嗯，确实掉线了”。出于恶趣，我换上水果刀，就在我的刀快要捅到他头时，他的手枪却突然开了火，于是我的头上多了一个窟窿……我佩服的说道：“兄弟，你还真行，这样打你你还沉得住气，心理素质真是好呀。”他的回话差点让我晕死过去，“我刚才上厕所去了，一回来就看见你小子提刀想砍我，还好让我赶上了毙了你。”

经过了这次郁闷经历后使我认识到，就算有人掉线了，他的手枪说不定都还会走火……

关于取消所有计算机的紧急通知



为避免计算机病毒影响公司业务，本公司决定自2004年4月19日起，取消所有计算机。作为替代，公司提供给每位员工一个沙盘（盘子里放上沙子），沙盘带有类似玩具的平面，可以使用小木棍在沙上书写。

公司执行总裁认为采用沙盘是出于以下考虑：

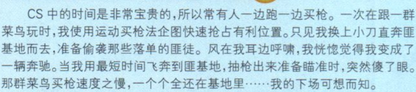
1、不会因技术故障影响工作进度；
2、不会再因读写E-mail浪费工作时间；
3、不会再有设置了“老板”按钮的游戏；
4、不再需要网络及应用软件支持。因为公司不再设内部技术支持，我们提供了关于新设备使用的指南（附后）。

附：沙盘技术常见问题解答：

问：我的沙盘屏幕上布满了奇怪的线条。
答：拿起来并摇动它。
问：如何创建一个新文档？
答：拿起来并摇动它。
问：重新启动我的沙盘的正确步骤是什么？
答：拿起来并摇动它。
问：怎样删除沙盘上的一个文档？
答：拿起来并摇动它。
问：如何保存沙盘文档？
答：不要摇动它。



CS搞笑事件之勇往直前



CS中的时间是非常宝贵的，所以常有人一边跑一边买枪。一次在跟一群菜鸟玩时，我使用运动买枪法企图快速抢占有利位置。只见我换上小刀直奔匪基地而去，准备偷袭那些落单的匪徒。风在我耳边呼啸，我恍惚觉得我变成了一辆奔驰。当我用最短时间飞奔到匪基地，抽枪出来准备瞄准时，突然傻了眼。那群菜鸟买枪速度之慢，一个个全还在基地里……我的下场可想而知。

这件事让我明白了，CS不是一个田径游戏，即使你想玩跑步，也应该叫几个人跟你一起跑……

大航海时代2 之 各有所好



注：艾洋过去留长发时发型与丹很像只是头发稍短，请勿混淆。
2004年5月22日 KID·AI 艾洋绘

代工，国产游戏业的必由之路






他们困惑："中国的游戏为什么老盯着韩国，我们有些不理解。"

他们傲慢："一些老牌国产游戏开发商的技术总监，到我们公司只能做一名普通员工。"

他们痛心："几个月做一款游戏简直不可思议，国内这些人是在捞钱，不是在做游戏。"

他们遗憾："中国的游戏市场赚不到钱，我们只能去做外国人的生意。"

他们曾参与过《胜利十一人》的制作，主持过《机器人大战》的研发；他们曾在科乐美（KONAMI）总部、索尼电脑娱乐（SCE）总部独当一面；他们有着丰富的游戏开发经验，短则五六年，长则十数年。

如今，他们成为中国游戏开发业的"第三代创业者"。称之为"第三代"，并非因为他们的年龄偏低；恰恰相反，他们中的很多人堪称中国游戏业的元老级人物。他们长期在国外的游戏企业或国内的外资企业中工作，而这些企业极少与国内的媒体和其它厂商打交道。因此，他们的名字鲜有人知。

他们与前两代创业者相比特点鲜明：他们以代工为己任，以原创为目标；他们来自游戏机游戏领域，而非电脑游戏；他们拥有一定的技术、资金和客户基础，而非白手起家；他们熟悉国外的开发体系；他们对国内市场既爱又恨，少了一份激情，多了一份对市场的冷静思考。

我们相信这些新兴的游戏代工企业会有所作为，原因很简单：国产游戏业已闭门造车得太久，我们急需与国际市场接轨。

一位加拿大的程序员来信说："国内游戏业者现在大部分生活在网游圈钱、形势一片大好的五彩泡沫里，往往没有认识到自己和国外先进开发商、发行商之间的差距。一味逐利，只以做大市场、虚报数字、打民族牌、超越韩国为己任，手段却不外乎引进、克隆、改编和收购，自主开发不够。一味打工没有技术积累，终究是危险的。"

他认为，我们必须为这些"铁屋里的人"带来代表国际先进游戏生产力的当头棒喝，"统统打醒，最好吓出冷汗"。

中国政府正在大力推进软件外包业，提出"从代工做起，逐步向自主制造过渡"的方针，采取了制订出口退税等优惠政策、促成国内软件企业与跨国公司的外包合作、组建以龙头企业为中心的软件出口联盟、吸引优秀的海外软件人才等具体举措。

与之相比，中国的游戏业却在走着一条"大跃进"的路线。据新华网6月15日报道，新闻出版总署推出了一项名为"民族网络游戏出版工程"的项目，准备在5年内推出100部具有自主知识产权、具有民族特色的网络游戏软件，其中30部将在年底之前面世。

根据《家用电脑与游戏》今年1月发布的"第一届中国游戏制作企业调查报告"，参与调查的国内67家电脑游戏制作企业，仅有1627名研发人员，而且其中63%的从业经验均在两年以内。


皿鎏软件

在缺乏技术根基的情况下，以区区千余人的力量，要在一年内开发30款网络游戏，无异天方夜谭。管理者的声音，反映了整个行业的浮躁心理。上海吉码软件总经理张小川曾在索尼电脑娱乐和科乐美公司工作过，他对国内游戏业的这种浮躁心态非常担忧："就我个人的经验来看，几个月做一款游戏是不可思议的。我做过不少原创游戏，《射雕英雄传》花了三年，而且是在索尼有很多现成的技术和人才的情况下。《多罗的休日》做了两年半时间，大约25个人左右。"

一边是希望一日千里的政府部门，一边是梦想名利双收的游戏企业，国产游戏业正在步入歧途。这并非危言耸听。

今年年初，国家发改委和信息产业部、商业部决定在上海、大连、深圳、天津和西安五城市建设国家软件出口基地。与软件外包业的红火相比，我们的游戏代工业却处于无人知晓的边缘地带。

对于基础异常薄弱的国产游戏业而言，要想发展起来，必须借鉴IT制造业和软件业的模式，从代工做起。唯有积累必要的技术、资金和经验之后，我们的自主研发才可能有质的突破。

代工，是国产游戏业成长的必由之路。■（文/本刊记者：大狗）

附录：部分国内游戏代工企业资料



上海吉码软件有限公司
采访对象：张小川（总经理）、陈炯（制作总监）
历史作品：《射雕英雄传》、《多罗的休日》
组建时间：2003年10月
启动资金：500万人民币
员工数量：64人
原创项目：《美猴王》（PS2）

上海皿鎏软件有限公司
采访对象：苏方（总经理）、本上羽织（副总经理）
历史作品：《胜利十一人2》、《胜利十一人3》
组建时间：2003年10月
启动资金：280万人民币
员工数量：40人



上海预言软件有限公司
采访对象：何俊先（总经理）、水修义（主策划）
历史作品：《雷曼竞技场》、《分裂细胞：明日潘多拉》
组建时间：2003年10月
启动资金：400万人民币
员工数量：20人
原创项目：Codename S（网络）



上海吉标软件有限公司
采访对象：郭磊（总经理）、肖辰（主策划）
历史作品：《机器人大战》、《生化危机》
组建时间：2004年6月
启动资金：70万人民币
员工数量：8人



游戏开发代工业透视

日本东星软件（TOSE）的公司标志由土地、大树以及树上方的彩虹组成。很多人以为那棵郁郁葱葱的大树代表着东星，而实际上，东星将自己比喻为大树下面的那片土地。

东星软件20多年来专注于游戏代工市场，被称为“永不倒闭的公司”。它曾参与过《最终幻想》、《勇者斗恶龙》和《生化危机》等畅销游戏的制作，与近50家知名游戏企业保持着合作关系。

东星标志中的土地与大树，恰如其分地阐明了代工者与客户之间的关系。

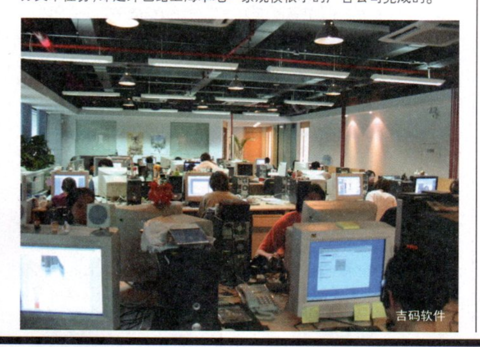
暴雪也代工

游戏从最初的一个天马行空的点子，到最后进入玩家手中，资金、创意、开发、营销，是4个必不可少的环节。

产业发展初期，这四者往往由同一个人或同一家公司完成，自己想出一个好点子，之后自己掏钱、开发、销售。随着游戏规模的扩大，“大一统”的模式已无法维持，由营销开始，上述4个环节先后独立出来。“创世纪之父”理查德·盖瑞特为销售他的第一款游戏《阿卡拉贝斯》，曾自己掏了200美元为游戏生产塑料包装袋。在他手上，游戏只售出8份。之后《阿卡拉贝斯》被California Pacific公司代理，游戏被拷贝在5张1/4寸软盘上正式发行，1个月内即售出3万多套。

今天，游戏产业的分工模式已相当成熟。例如一款以“哈里·波特”小说为背景的游戏，创意是罗琳女士的，资金和销售可能由美国艺电负责，开发则可能由另一家公司担纲。这家公司，就是我们下面将要讨论的代工者。

提起“代工”，我们首先想到的是技术含量低、劳动密集型的低端市场，比如一些简单的美术、程序和测试工作，以及游戏的汉化和移植等。目前国内的大多数游戏代工企业均处在这一层面相互竞争，靠吮吸国外厂商稀释出的微薄养分存活。在调查过程中，我们发现，其中不少公司的主业并非游戏研发，它们可能是广告公司、影视公司或软件公司，因拥有某一技术领域内较强的实力或是掌握特殊的客户关系而接到代工订单。其团队大多由公司内部抽调，临时搭建；根据订单需求，也会从外部临时招聘游戏企划等专业人员。项目结束后，团队即自动解散。其所接的订单，多由港台的二级发包商转包过来，技术含量低。例如《仙剑奇侠传3》的部分美术任务，即是外包给上海本地一家规模很小的广告公司完成的。


吉码软件

这些公司处在游戏代工这一金字塔的最底层，尽管数量众多，却无法代表代工业者的真正水平。向金字塔的顶端走，我们会发现暴雪等厂商的名字。在从独立走向被收购的过程中，许多知名游戏开发小组都曾涉足过代工。当然，这里的代工是指广义上的代工，其与原创之间的区别已非常模糊。

去年2月出版的《游戏产业的秘密》（Secrets of the Game Business，Francois Dominic Laramée著）一书中，专门有一节讲述“海外游戏开发代工”。作者将“代工”定义为“一家公司根据合同协议，将一项或一项以上的连续工作流程转移给另一组织执行……代工不同于转包或其它类似业务，它专注于连续的工作流程，而非一次性的项目。”这一定义将金字塔底层的大批厂商排除在外，以此衡量，中国的游戏代工企业寥寥无几。

“原创级”代工

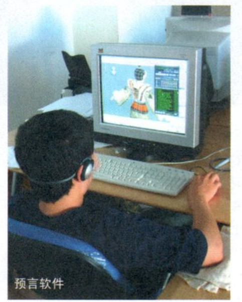
金字塔上端的代工业务以完整的项目为主，较为常见的有两种模式：一是OEM/ODM模式，客户拥有完整的剧本（小说、漫画或影视剧本等）或独特的故事创意，代工者将之转化为游戏；二是Work for Hire（受雇创作）模式，这也是目前最为常见的开发模式。以昱泉国际与日本Sammy公司之间的合作为例，昱泉自行提出游戏开发企划案，交由Sammy审核，审核通过后，Sammy提拨预算给昱泉开发游戏，待游戏完成后再交由Sammy发行。

简单来说，OEM/ODM模式是你提创意，我开发，资金方面可以由你承担，也可以双方共同承担；Work for Hire则是我提创意，我开发，你出资金。上海预言软件公司总经理何俊先认为这两者都属于代工的范畴：“我和一位发行商谈合作，问起代工的事情。他说我们这儿有很多代工，主要分为两种形式：一是我有idea，但没有人手，只有花钱从外面找人做；二是你有idea，但没有钱，你给我看，我觉得合适，我给你钱让你做。对他来说，只有in-house和out-house之分。不论这个主意、这个企划是谁的，只要是我掏钱给外面的人做，就是代工。”

举例而言，一款游戏是A的创意，由A开发；B投资后，双方约定知识产权归B所有。这意味着除了署名权、保护作品完整权等人身权利外，A将失去对这款游戏的其它权利，B则可以利用该游戏中的技术开发其它游戏，也可以找别人来开发该游戏的后续作品。因此，这款游戏虽然是A的原创，却等于是为B代工。这种合作模式在欧美游戏业内并不少见。

可见，在现行的发行制度下，代工与原创之间的界限已非常模糊，原先以知识产权为界定的方式不再适用。在开发商与发行商不平等对话的情况下，知识产权已成为一种商品，更准确地说，是一种讨价还价的砝码，只要付出的成本足够高，即可取得，而与实际分工无关。发行商在签订发行协议时，往往会要求取得所投资游戏的知识产权；如果开发商坚持保留知识产权，则其它方面的限制会更为苛刻，例如版税金将被调低。

由于开发成本不断攀高，国外的大多数游戏开发商很难独力承担所有费用，在他们面前只有两条出路：或代工，或被收购。代工，往往是做一些质量平平的预算游戏（budget game）；也有一些有实力的幸运者能拿到百万级甚至千万级的大作，而这些团队一旦做出成绩，很快即会被发行商收购，这也是国外许多优秀制作组的最终归宿。今天，真正能保持公司独立、研发独立、品牌独立的开发商已越来越少，只有id Software等不多的几家。


预言软件

"老三家"的人员流失

今年3月，香港乐通投资集团（LATITUDE CAPITAL GROUP）发布了一份关于中国网络游戏市场的调查报告，其中特别提及"游戏开发代工"，调查者认为国外的游戏厂商在不久的将来会把他们的研发业务纷纷转至中国。

事实上，从1994年起，东星、育碧、光荣和科乐美等国外游戏大厂即已先后在中国设立研发基地。去年下半年，有"老三家"之称的育碧、科乐美和东星的上海分部，出现了不同程度的人员流失，少则20人，多则60人，且其中很多均为原先公司的骨干。这些人员一部分去了网络游戏公司，更多的则选择了自立门户。从去年下半年到今年年初，仅上海地区，即有6家游戏代工企业成立。

为什么选择这个时机进入代工市场？要回答这个问题，首先需要回顾一下游戏代工的历史。按广义的代工来看，国外的代工市场在上世纪90年代中期即已形成一定的规模。当时的代工业务主要发生在同一国家和地区内，形成的原因是缺乏人手或技术力量不足。由于游戏市场快速膨胀，新项目纷纷上马，而开发人员的数量却无法跟上，于是出现了代工热。此时代工的成本并不低，有些甚至比自主开发的成本还要高。

进入21世纪，随着研发费用的急剧上升，寻求代工的目的也发生了变化。在美国，开发一款PS2上的低端产品，至少需要50万到100万美元的费用。即便是PC上品质较差的预算游戏，成本也在15万至20万美元之间。这些游戏的平均销量仅为数万套，利润不大。美国艺电的一位副总曾诉苦说，几年前100万美元能做一款很不错的游戏，现在，1000万美元都算不了什么；而游戏的价格却没有发生变化，仍旧维持在49美元、59美元的水平上，游戏发行商的压力很大。

在新的软硬件技术即将问世之际，投入与产出之间的矛盾愈发尖锐。"虚幻3"引擎的建议书中写道：如果你用"虚幻竞技场2004"引擎开发游戏时只用了1个美工，我们建议你在应用"虚幻3"引擎时，把美工的数量增加到3至5个。正是在成本的压力下，许多公司想到了代工。欧美和日本的游戏厂商开始将大批研发项目转移至人力成本较低的国家和地区，如东欧、俄罗斯、南美、亚洲等地，大规模的海外游戏代工由此拉开序幕。

这为上述国家和地区的代工企业带来了一次绝佳的发展契机。上海"老三家"的员工正是在这一背景下独立出来，成为中国游戏业的"第三代创业者"。

让我们去中国

何俊先参加了上月的E3大展，他介绍说，今年E3一个重要的热点话题是"Let's Go To China"（让我们去中国）。去年美国游戏市场的增长势头放缓，日本市场也不景气，而中国大陆网络游戏如火如荼，索尼、任天堂也先后以不同的方式进入，因此，很多人都想来中国看看有什么新的机会。"欧美的一些游戏公司今年特地安排了高层管理人员来中国，实地考察市场环境和竞争状况。在他们看来，中国是一个人力成本低廉、潜在市场庞大的国家。"

这些国外厂商选择代工并不仅仅是为了节约成本，如英国一家游戏代工企业的负责人所言："代工应该是战略性而非战术性的决策，你应该把它放在公司业务发展的整体角度上去考虑。如果仅仅是为了节约成本而选择代工，你会在不久的将来发现自己身陷困境。"

上海吉标软件总经理郭磊持有相同的观点："PS3、Xbox2之类的新平台出来后，做一款游戏可能会投入200人到300人。你有1000多人，以前可以开发20个项目，现在只能开发5个项目，而减少项目又会对利润造成影响，风险也会增大。几个规模较大的项目就可能把公司的资源全部吸光，如果开发周期为2到3年的话，这几年内公司将没有产出。因此，你会考虑把一部分不太重要的项目拿出来给别人做，你并不要求把这些游戏做成神作一样的东西，只要对方能保持较高的效率，且质量不低于你的标准，就可以了。"

代工令发包方得以将资源集中于自己的核心竞争力上，同时减少运营成本，还可利用对方的代码、工具和程序库，缩短项目的开发时间。除了这些直接利益外，中国庞大的潜在市场也是国外游戏厂商提出"Let's Go To China"的原因之一。

何俊先认为游戏代工市场的机遇已经来临："如果说一年前大家还在讨论该不该选择跨国代工的方式，那么现在，讨论的重心已经放在了该去哪里、该代工给谁的问题上。"

10亿与200亿

就在国外厂商与国内的代工企业开始试探性接触的时候，国内厂商，尤其是网络游戏厂商，对代工业务的需求也在增加。一方面是网络游戏市场的快速膨胀以及政府对网游进口管理的加强，另一方面则是研发人员的极度匮乏。

在人才争夺异常激烈的情况下，越来越多的厂商开始向外寻求支援，以不同的方式寻求代工。例如盛大参资日本BOTHTEC公司，开发《银河英雄传说Online》；松岗将《乱舞三国》技术引擎的研发交由韩国JoyImpact公司负责；第九城市将《快乐西游》的美术部分全权委托给东星上海公司制作。

有趣的是，记者所采访的几家有一定规模的游戏代工企业，均表示对来自国内的业务兴趣不大。皿鎏公司总经理苏方原先在科乐美东京总部负责亚洲市场的开拓工作，在得知索尼、任天堂准备进入中国的消息后，他与科乐美、育碧、东星和光荣的几位朋友，共同投资280万组建了皿鎏公司。"对我们来说，2003年无疑是中国游戏业的元年。"

回国后，苏方发现国内的游戏市场依然处于无序状态之中，并无多少改观，而PS2的销量也不理想。于是他决定把业务完全转向国外，"百分之百做代工"。

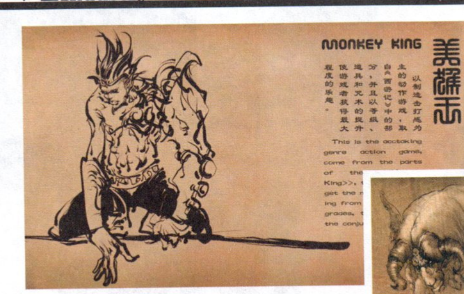
"我为什么要和100多家公司去争夺一个只有十几个亿的市场，科乐美每年的营业收入就有将近两百亿。"苏方的话代表了国内不少代工企业的心声。

沟通困难也是这些游戏代工企业不愿与国内厂商打交道的原因之一，尽管语言、文化方面不存在障碍，但双方对游戏的理解却有不小的分歧。

郭磊在与一些网游厂商接触后，感到很失望："有些人很不专业。第一，没做过游戏，这个就算了；第二，不知道怎么运作产品，这个我们也能体谅；第三，根本不知道自己要干什么，问他们市场定位，他们也说不上来。这些人连游戏拿去派什么用处都不知道，只是认为这个东西很赚钱，所以想做。他们根本不了解游戏业的运作规律，以为几个月就可以出一款产品；也有的是想拿了我们的东西去圈钱。感觉是一群空谈家。我们不敢和他们打交道，我们不想落下不好的名声。"

苏方对此亦有同感："国内网游厂商的外包我们不感兴趣，他们中很多人对游戏一窍不通，沟通起来非常吃力。我觉得现在很多厂商是在搞集资，而不是真正想开发游戏。"

事实上，除了圈钱外，一些大厂商不断代理新产品另有目的，唯晶信息总经理助理林家庆一语道破："一些大公司代理了你的游戏，却不会认真地去运营，签约后就把它丢在一边。他们之所以代理你的游戏，是为了



《美猴王》设计草图

打击竞争对手，让竞争对手拿不到产品，从而达到垄断的目的。"

得要多少人手

代工的运作流程大致可分为 3 个阶段：第一阶段是提案请求 (request for proposal) 和提案，提案内容包括时间表、工作计划、预算和团队的大致情况等；第二阶段是筹备并签署项目合同；第三阶段是游戏开发，代工者与客户之间形成封闭的工作关系，直到项目结束。

游戏开发是一项需要反复沟通的系统工程，能否有效沟通往往是决定成败的关键。包括育碧在内的许多游戏公司采用无隔断的工作环境，即是出于这方面的考虑。同一公司内部尚需如此，一旦跨越国界，语言、文化和时差等方面的问题日益突出，沟通更是成为影响项目顺利进展的首要障碍。

这决定了物色代工方所必须遵循的一些原则。例如，当项目周期较长时，最好找一个与自身企业文化相近的团队，以便他们理解公司的业务和目标，保持相近的价值观和行为方式。若实时沟通非常重要，最好选择与本国时区相近的国家，对于北美和欧洲客户，阿根廷和巴西等国的开发者是最佳候选对象；对于日本客户，中国等亚洲国家的开发者是最理想人选。

语言、文化等方面的障碍对于国内的新兴代工企业而言，已不是最主要的问题，他们在外资企业工作期间积累下丰富的经验，对目标市场的环境和开发体系也有一定了解。在采访过程中，他们普遍反映的最大难处是游戏专业人才的缺乏。

皿鎏软件的对日业务增长很快，但人手却远跟不上。"与科乐美规模相近的公司在日本有五六家，还有十几家规模稍小的游戏开发商，少的 500~600 人，多的 1000 多人。想象一下，如果这些公司拿出 1/4 的工作量到中国来做，我们得要多少人手。"

这一点也是发包商非常关心的问题。对于发包商而言，团队的稳定性非常重要，如果一个项目需要 16 个人，而代工方只有 20 个人，则意味着这支团队里的每一个人几乎都是不可替代的，稍有变动即会影响进度。此外，他们还很看重团队的历史经验而非教育程度，代工方的核心成员必须曾经完成过同等规模和复杂度的项目。

早熟不是好事

国内的游戏人才本就不足，又面临部分网络游戏厂商的恶性掠夺。一家代工企业的负责人对国内某网游厂商到处挖人的做法提出了置疑："不少人进了这家公司后非常失望，感觉不像是做游戏的样子。这家公司到底是想自己做游戏还是想不让别人做游戏，叫人看不明白。"

人才的匮乏也导致了开发人员心态的浮躁。"在招人的过程中我们发现，很多人只做了几个月，跳槽出来后就会开出天价的工资。"苏方为找不到合适的人才而犯愁。

人员流动过于频繁，对于其自身的成长也很不利。林家庆认为："游戏研发水平的提高需要依靠经验的积累，依靠不断学习。国内的人员流动非常频繁，许多人做了不到一两年就当上总监。早熟不一定是件好事情。"

他很欣赏大宇的做法："大宇的一贯作风是不挖同行，自己的员工走了今后也不要回来。在人才相对短缺的情况下，这种做法对于维护行业秩序很有好处。今天我挖了你的，明天你也能挖我的，最后是大家谁都做不好。"

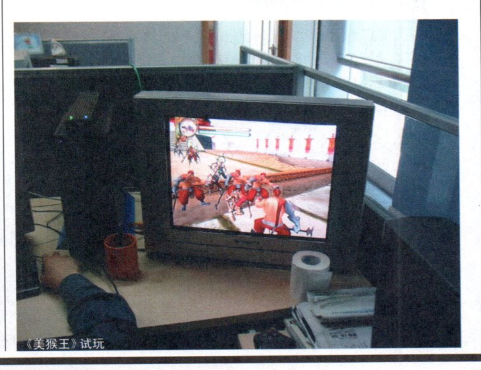
在这样的环境下，代工企业不得不自己培养人才。何俊先认为代工对于人才的快速成长很有好处："代工是向别人学习的最佳途径。国内的游戏从业人员一般只有 1 至 2 年的从业经验，而在美国，做到主策划这个位置的人，很多都有 10 年以上的制作经验。大多数核心的 Team Leader 都有 7~8 年的经验，他们是很成熟的团队。游戏开发是一门技术，更是一门艺术。在基础薄弱的情况下，不可能一两年内就把从业人数从 1000 人变到 3000 人，3000 人变到 5000 人，并保持一个较高的水准。这时候外包商就是你最好的老师，你做错了，他会把东西踢回来，告诉你什么地方不好。他是付钱的，所以会非常挑剔，以他做了 10 年的专业眼光去挑剔。有这样一个老师不断督促，人员的水平会有较快的提高，远远高于自己闭门造车。"

代工的理想

"代工只是我们初期存活下去的一条途径，未来的目标肯定是做原创，做自己的品牌。给日本人做了这么多年的游戏，我们相信自己有能力作一款高水准的国产游戏。"郭磊在东星开发《机器人大战》时，与寺田贵信一起开会，他在会上提出的很多提议都被寺田贵信一一否定。"从他的批评中，我学到很多东西。但终究还是希望有机会实践一下自己的想法。"

吉码软件正在开发一款原创 PS2 游戏——《美猴王》，目前试玩版已经完成，顺利的话游戏将于明年年初问世。吉码软件总经理张小川为公司制定了原创、代工两条腿走路的策略，他认为："现在国内的游戏市场还很无序，但这种无序是良性的。我们相信两三年后，就会建立起相应的秩序。在这两三年里，我们需要通过代工，在技术、经验和资金等方面达到一定的积累。等市场有序后，我们就可以顺利跨过原创的门槛。"

尽管这些新兴的游戏代工企业有着专业的背景，但现在，他们还是得从最底层做起，从建模、贴图、动画做起，从汉化、移植做起。正如一位曾就职于某知名外资游戏企业的人士所言："完整游戏的代工，需要依靠零碎项目的培养和优秀的企划。"唯有通过不断的努力和自我规范，他们才有可能向金字塔的顶端进发，向原创的理想一步步迈近。■(**文/本刊记者:大狗**)

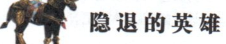


《美猴王》试玩

至尊

动力时空与它的原创游戏梦

在本土游戏开发领域，创意鹰翔公司、“生死之间”系列即时策略游戏、公司的主要负责人及程序制作人姚震先生，都是能够唤起资深玩家和圈中人士幽远记忆的符号。然而这个快速演化的游戏产业中，很多名字也是容易被错过和淡忘的。对新生的网络游戏世代而言，它有自己新的英雄、新的期待。在最近的一次产业探访中，我们出乎预想的被姚震和他的“至尊”项目开发团队所吸引了……



隐退的英雄

早在2003年夏季一次周末聚会中，笔者与久未谋面的姚震碰头，想不到三年前离开游戏公司的他，聊起游戏依然兴致勃勃，这才知道他不久前又悄然重返游戏开发圈，创立了北京动力时空科技发展有限公司，正着手进行一项游戏引擎的开发项目。当被问及相关细节时，他“嘿嘿”的笑着不肯多加透露，只表示这是个网络游戏的引擎，但限于投资人对项目的保密要求不能细述，只是邀请笔者抽时间到新公司感受一下。

姚震在最初创办的创意鹰翔公司中，一方面是公司的总经理，一方面还担负着支柱开发项目《生死之间》及《生死之间Ⅱ》的制作人、主程序员和美工。这两款即时策略游戏，在当年国产游戏开发的萌芽时期，面对RTS巨大的市场需求及国外“命令与征服”、“星际争霸”等知名系列的压力，依然凭着较为完善的游戏性设计、图像表现和程序稳定性，在严酷的国内单机游戏市场上争得一席之地，并成为1997至1999年间本土原创游戏的代表作之一。当姚震于2000年因公司内部原因而选择离开创意鹰翔公司时，心中一定还有壮志未酬的遗憾吧。他随后进入一家外企担任网站方面的工作，后来又去了中科院作互联网方面的基层研究。一位本土游戏开发领域曾经的干将之才就这样从人们的视野中消失了。在三年间，中国游戏产业涌现了太多新的热点、新的趋势，而今面对重返游戏圈的老



兴庆府实时3D截图(低面数角色) GeForce2 CPU:Celeron1.7G RAM:256M 帧率:31



襄阳南实时3D截图(低面数角色) GeForceFX5200 AthlonXP2500+ RAM:512M 帧率:>63



全真实时3D截图(低面数角色) GeForce2 CPU:Celeron1.7G RAM:256M 帧率:31



朋友，他所透露的些许动态的确不能说是令人充满期待的。就这么一晃半年过去，当笔者第一次登门进行这次“迟到”的访问时，对于他的研发项目的概念仍全部停留在1999年的印象里。



速成的团队

步入动力时空公司，首先被沿墙布置的产品效果展示区吸引，笔者“恶狠狠”的将原本的“机密”一一看了个够，这部游戏自然的园林风格3D场景、十数帧分解招式、不同的骑宠及形象宣传人物，的确令人对国产游戏的3D美术水平有了初步的新知。

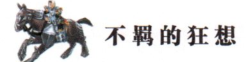


工作区的场地规模之大也出乎笔者的意料。正在会议室中与开发人员商谈的姚震很快将谈话告一段落，带领笔者参观各个工作区域的状况。除了进入公司看到的第一工作区中靠外约12个工位的运营区和靠里10余个工位的程序区，转过这一区域还有一个约20座的培训区，最里面是宽大的美工区，同样拥有20余个工位。第一工作区靠窗的侧面则依次是市场部办公室、会议室、会客室和总经理室。



看到笔者对培训区的兴趣，姚震笑谈，其实国内很多程序或美工人才都没有太多游戏开发经验，因此他组建公司时就将员工培训列入到规划之中，整个团队一边开发、一边培训，资深的美工师和程序师对部门员工定期讲授设计方法和经验，随时探讨解决设计问题。从2003年2月组建公司，大约8个多月的时间就完成了核心的3D程序引擎，又在6个月后基本完成了美工素材，整个开发进度和团队研发能力的成长速度都是惊人的。

程序部门的技术总监黄子凡先生，之前曾经开发过一些手机游戏和棋牌类游戏，在日常的工作中，他与程序功底深厚的总经理姚震也是时常少不了交流经验心得。而美工部门的樊伟先生，则曾在知名本土开发企业目标软件参与过《铁甲风暴》和《傲世三国》的美术开发工作，此次担纲宋、金时代背景的《至尊》主美工作。



不羁的狂想

当笔者小心翼翼的提出希望能观看一下游戏的实际运行状况时，姚震痛快的应允了。在一部普通配置的测试用机上，游戏很快就运行起来。这是内部联机测试的客户端，配置为赛扬1.7G/256MB内存、Geforce2显卡。如此普通的的配置下，所展现出的流畅自然的3D乡野场景令笔者大为赞叹，其养眼的色调比公司陈列墙上彩色喷墨打印的静态场景更显生机、也更为迷人。对于图像表现，再多的文字描述也不如实际运行画面来的直接，在此就请各位欣赏笔者索来的实际运行截图吧。

如此惊人的3D图像表现，令笔者脑海中浮现出一款著名的3D角色扮演大作。姚震肯定了笔者的猜度，表示整个3D图像引擎的开发，正是比对《地牢围攻》的表现来逐一攻克技术难关，最后的实现不仅完全达到这部3D角色扮演大作中最抢眼的环境氛围、视角控制、景深表现和弹性配置需求等特性，更实现了比《地牢围攻》还要复杂的3D场景构建：《至尊》中所有的三维控点都是完全真实的，因此在武侠世界中的飞檐走壁可以在游戏中充分再现，玩家甚至可以体验穿越天险和决战在紫禁之巅的快感。说罢他输入调试指令，令角色施展轻功跃上亭台，沿墙围四处游历了一番。他同时表示，目前的场景设定已经达到相当丰富的细节程度，但角色的多边形数还是以低端的PC配置来设定，保证大多数玩家都可以流畅的运行游戏。至于那些拥有高端配置的玩家，现有的3D图像引擎可以很轻易的支持高细节角色的客户端版本，他同时展现了现有客户端版本在800×600分辨率全屏抗锯齿特效下的精细表现。刚刚参加《天堂Ⅱ》人头攒动的内测的笔者同时向姚震表达了场景过于拥挤的担忧，他表示这只是高复杂度场景的地区，对于大漠或草原那样的简单场景，《至尊》的3D引擎可以很好的展现。

在谈及网络角色扮演游戏的游戏性问题时，姚震强调，这个游戏将会重点表现新派武侠人文社会的体系，不像很多网络RPG完全将游戏性建立在玩家互动的基础上，《至尊》将通过200个NPC组成关系网，让玩家体会到传统RPG中的基本社会性探索，每个NPC都有自己的族系、师承和恩怨，当玩家角色面对NPC时，不同的选择将触动其在整个社会体系中的人际关系，进而决定角色发展的不同分支。“传统RPG中的怪物，实在是太无辜了！”姚震露出玩家才会有的笑容，表示在宋金之争的大时代背景中，哪怕是面对一名落单的金兵，也会考验玩家在乱世之中的处世哲学。

当话题回落到游戏中可能会有的趣味性时，姚震表示，在游戏中会充分展现武侠世界中的真正魅力。比如游戏中制造毒药和解药的药物合成系统，就会影响角色能力的发展理念，他提醒到，这次中了毒，不服下真正对症的解药，那可是会留下病根的。至于武功招式方面，为了满足玩家们向同好臭屁摆酷的癖好，特别安排了包括九阴白骨爪、独孤剑法等119个大招的武功系统，对一般讲究快捷杀敌的玩家来说，简单的点击即可使出，而对那些喜欢精研招式的玩家来说，游戏还支持鼠标的大招手动操纵，从而获得比普通施展更多的重击可能或幸运效应，充分体现武功招式的乐趣。

游戏中可饲养的骑乘宠物包括各种马、虎、狼、象，甚至麒麟和宠物猪等，“当然，并不是所有普通玩家都会拥有这样的奢侈品。”姚震又露出玩家“使坏”时的笑容。他表示，游戏中最恶搞的设计将是易容系统，当玩家装备了全套NPC的服饰后，就可以获得装扮为NPC的能力，至于这样的能力会有哪些奇思怪想的功效，此时笔者还不得而知。最后，正如各位看官一提到宋金之争就会联想到郭靖大侠和襄阳围城一样，《至尊》也将重点推出城防系统，使玩家一偿承担起保家卫国责任的梦想。



原创游戏梦

动力时空的《至尊》正在紧锣密鼓的进行最后系统整合，内部测试也已预计在8月时展开。据了解，由于原运营合作投资方的内部变故，这部大有潜力的原创网游作品尚在寻找新的合作伙伴，为此总经理姚震在兼顾程序及美术开发进度的同时，最近也为此耗费了不少心神。然而当笔者深入了解过这部“身在闺中”的原创网游新作之后，就已迫不及待的想要与关心国产游戏开发进展的家游读者们第一时间分享它所带给我们的兴奋之情。而作为多年来期待原创游戏能有所突破的笔者来说，甚至已经在说服姚震尽早制定基于这一3D引擎的单机游戏开发计划了。

长期以来，游戏的程序技术和美术表现力，似乎成为制约原创游戏的瓶颈。感谢《至尊》带给我们新的期待，使我们的游戏之梦抛开束缚得以腾飞。■（文/梁华栋）

蜗牛的壳，包容的是远大的理想

访北京蜗牛总经理李柳军先生

本刊记者：石子

2004年5月，北京蜗牛网络技术有限公司正式成立，世界首款航海网游《航海世纪》准备启航！人们都说，蜗牛人培育的这颗葡萄总算成熟了。原本，走访北京蜗牛的计划被安排在杂志出刊后进行，但在6月17日，忽然收到匿名玩家投诉说《航海世纪》第三方测试有"黑幕"，并指责蜗牛GM"不公"。这不免令人费解，何以一个还在内测的网游就能引发如此波澜？而经过笔者仔细调查之后发现，原来事情的起因是由《航海世纪》内测服务器GM以滥杀无辜为由封掉了某个大型玩家公会的角色ID所致，其情可怜，但其行事却未免有些夸张了。不过，鉴于蜗牛官方尚未做任何解释，笔者也是怀着一份好奇，决定将采访提前进行。6月18日上午10点，笔者来到了位于北京朝阳区的北京蜗牛网络技术有限公司，见到了总经理李柳军先生。

"游戏好玩，玩家才会如此痴迷。"

一阵寒暄过后，笔者还未展开预先准备好的话题，李总就主动介绍了第三方测试组的情况并对封号事件做了解释：

"风暴小组在圈内也算小有名气了，他们主要是为游戏公司做游戏内容测试，目前各地组员多达几百人，核心成员10几人。我们为风暴提供了专用的评测场地，就在公司内部，但是他们的工作和人员都是相对独立的，并非像近日有玩家反映的那样——不存在风暴测试组，而是由蜗牛内部员工冒充的——这样的说法，可能连风暴小组自己都很难接受。有趣的是，就在前几天，蜗牛官网中想引用他们评测报告中的一些内容时，也被要求必须署名转载自风暴小组字样，因为他们希望有独立自主的发言权，而坚决与蜗牛划清界限。

其实，蜗牛一直希望能够扶持这样的第三方测试小组，因为他们对国产网游研发工作有很大的帮助，未来会有更多的网络游戏需要进行类似的硬件环境和内容测试，这与玩家参与的公开内测不同，并非抓BUG那么简单，他们需要作的就是为游戏平衡性、为游戏程序的稳定性、以及游戏适应人群的合理性等等内容，给予专业的反馈，以协助我们将游戏作得更好。所以下月初，蜗牛将协助风暴注册独立的公司，以后将致力于评测方面的工作。

至于查封玩家ID，可以说这是为了维护游戏测试环境才做的决定。这也是GM对其进行长期观察后采取的行动。有些玩家在游戏里恶意PK新手玩家，搞航线垄断，严重影响别人的测试工作，这些都应该予以查处。当然，从中我们也可以看出玩家对这款游戏的喜欢程度，虽然这还只是在封闭内测阶段，将来所有内测数据都不保留，但是，因为玩家真正的投入进去了，真正喜欢上了它，所以才会难以割舍，被封了账号后，玩家有如此大的反应也是有情可原的——游戏好玩，玩家才会如此痴迷。不过，对犯规者我们是不能手软的，所以就算他们这样无中生有的闹下去，我们也不能归还其账号。"

"做就做精品的游戏，不好的决不拿出来。"

从李总的言谈中，可以看出他对此次第三方测试还是相当重视的，并且对自己的产品充满了信心。笔者顺势问起了游戏平衡性的问题："在目前的内测中，就发生了公会组织垄断航线阻碍新手玩家发展的情况，那么将来的游戏中，将如何保障其他非工会成员和新手玩家的利益，给予他们发展空间呢？"

"这一点可以说经过此次事件，我们也在考虑加强对新人的保护措施，并且对PK和垄断给予严格的限制，预计在下一次改版时会着重修改这方面的平衡性问题。同时我们也计划增加老玩家带新手的游戏奖励方式，游戏上手会更容易，使玩家更乐于合作游戏，而不是搞独裁。需要说明一点的是，目前的《航海世纪》版本与我们计划推出的最终版本有一定的差别，毕竟是第一个航海题材的游戏，我们也面临着潜在的竞争，所以并未完全开放一些设计，比如现在玩家只能玩到地中海一块地图，未来将会全部开放世界地图。"

"本次第三方内测预计什么时间结束？公测什么时间开始？目前是否通过了压力测试等技术关？目前玩家反馈的BUG列表据说已经多达300页，这种局面是否会影响游戏推出的速度？"

"目前的封闭测试会在8月底结束，公测9、10月开始。游戏的大BUG都已经解决，还有一些小的BUG，我们准备在8月进行大改版时一次性解决。其实对我们而言，游戏BUG并不是大问题，毕竟我们已经做了4年研发，什么情况都遇到过，如果程序不好，我们可以推翻重写，在我们面前并没有什么解决不了的BUG，技术过硬就不怕BUG。而我们目前面临的关键问题，其实是如何对游戏进行优化。游戏客户端的优化压缩已经做完，总体容量400M左右，最低配制P3 700 / GF2 / 128M，这是我亲自验证过的。当时我用的是笔记本电脑，跑起游戏来画面依然相当的漂亮！"说到这里，李总显然很兴奋。当然，笔者也是满惊讶的，毕竟从《航海世纪》可以媲美《天堂II》的精致画面来看，很难想象它的系统要求会这么低。

"其实很多韩国网游的程序漏洞都很大，技术不过关，一个3D网游动辄就上G的容量，而且对电脑配置要求很高，服务器承载量小，为了减少服务器端压力，许多韩国游戏都把封包计算放在客户端进行，从而导致大量外挂的出现。而我们当然不能让《航海世纪》做得如此粗糙，这也是蜗牛人做游戏一贯坚持的信条：做就做精品的游戏，不好的决不拿出来。目前我们要解决的是服务器承载量的问题，计划一台普通服务器可以支持1000~5000人同时在线，这在国内尚未有人达到。至于防外挂方面，我们有信心杜绝外挂。这里也确实想对一直期待这款游戏的玩家们说一句：请大家再耐心等待一下，蜗牛并不是不想马上推出这个产品，而是希望经过优化和调试后，能够让玩家见到可以令国人自豪的产品，为这个目标再等上两、三个月也值得！"

"认真把事情做好，运营不是吹牛和打擦边球。"

说起为什么会决定自主运营这款国内特殊题材的游戏时，李总谈了很多，使我感受到了蜗牛人对自己的产品如孩子一般的爱护之情，以及对整个产业的一股责任心。他表示："蜗牛有4年开发一款精品网游的毅力，也就有用很长时间运营这款产品的信心和决心。曾经有很多运营商想代理《航海世纪》，但是他们的目的和企业文化与我们不同，很多人都以捞钱为目的，他们看到的只是这里有很多的金子，而并非是为这个行业的发展去努力。从去年开始，这个行业就呈现出非常浮躁、急功近利的心态，一款游戏就可以决定一个公司的命运，这甚至使整个产业链也受到了损害，行业不健康，也必将与社会背离，这样做是不行的，这只能慢慢的毁掉这个行业。

我们不缺钱，所以我们不想卖了《航海世纪》然后看着别人把它毁掉。在运营理念上，我们是比较务实的，这可能是企业文化决定的，我们本身就是热爱游戏的一群人，所以既然决定做游戏，那就要认真把它做好！运营不是吹牛和打擦边球，我们希望通过自己的努力，可以让它走出国门，让全世界玩家都可以看到，中国也会做出这样一个精品的游戏，让中国玩家都可以为此自豪。这并不是说我们很自大，而是有决心有信心，要做就做成规模，同时带动整个行业的发展。股市好不好我们也要做游戏，即使网游行业如泡沫般崩溃了，我们还是要做游戏！五年十年，《航海世纪》失败了，我们也还是要做下去！为把这个行业做好、做大，我们有信心坚持到底！"■



民族网游迈出历史性一步
金山剑指中国台湾市场

6月16日，金山公司和智冠科技在北京长城饭店共同宣布结成产业战略同盟，推动《剑侠情缘》网络版进入我国台湾市场。这是祖国大陆民族网络游戏首次大规模进军台湾地区。

金山总裁雷军表示，台湾智冠将在接下来的三年时间内，代理销售金山公司西山居工作室《剑侠情缘》系列网络游戏产品，全面负责该游戏在中国台湾和中国香港的游戏运营，而金山也正在与来自泰国、马来西亚、新加坡等地的游戏公司接触并进展顺利。

文化部、新闻出版署、信息产业部、商务部、中国软件行业协会、北京市软件促进中心、游戏工委及对台办等有关部门领导亲临发布会现场，并就网络游戏政策明确表态。

发布会上，金山总裁雷军和智冠总经理王俊博回答了包括本刊记者在内的媒体记者提问，披露了有关此次合作的更多消息。

英文版剑网应运而生

有记者问道：有十多个国家和地区要跟金山谈合作，那么像澳大利亚非华语地区，金山现在有没有开始做英文版的计划？雷军表示：新加坡和马来西亚会运营中文版和英文版的计划，因为马来西亚的客户要求有英文版。

其后有记者表示，英文版怎么能既让外国人看懂，又可以体现中华武侠文化？雷军回答说：这问题确实令人头痛，但现在已经有非常多的武侠电影和小说发行英文版，我们会借鉴，也会简化一些东西。这是世界性的难题，但我们让他们看看小说怎么翻译的，还有《卧虎藏龙》是怎么翻译的。

剑网的预期和金山的目标

有记者问到对《剑网》在台湾前景的预期。雷军回答：期望进入台湾市场前十名，当然我心中的期望是前五名。

记者问及金山要代理韩国游戏的消息，雷军表示：不排除这种可能性。我们目标是成为国内最大的网游研发商、三大网络游戏运营商。要想成为大的运营商产品的多样性和服务性非常重要，而且市场很细，金山不可能在所有领域做产品，所以需要引进其他的产品丰富金山的运营线。在运营的过程当中我们还强调精品策略，希望引进都是大片。所以跟我们谈的韩国公司也非常之多。

签约计划和分成比例

本刊记者提问：这次合作听说智冠要签下金山五年的产品线，是否包括单机和网络产品的一次性垄断？雷军表示：这次智冠签下了台湾和香港地区繁体版市场，另外签下了《剑侠情缘》三年的产品。包括《剑侠情缘网络版Ⅱ》和《剑侠情缘网络版Ⅲ》，另外就是提供技术支持，帮助调整游戏以适应台湾和香港市场。

当记者问到今后海外运营占金山多少时，雷军回答：暂时还没有明确的规划，但我期望将来的国际市场收入能占到金山网游收入三分之一就很满足了。

记者随后问到金山和智冠合作分成。雷军说：每个作品拿出来要敲定第一件事是授权金，第二就是分成，网游收入会按照标准的合作模式有一个分成，分成的比例比现在同行的比例要高一些。授权金比韩国游戏高。支付形式是签约付一半，上市之后再付一半。

意义至上

对于分成和授权金的问题，王俊博表示：钱的多少不是最重要的，国内第一套网络游戏进入国际网游市场，这个意义非常重大。智冠代理《剑侠情缘》看重的是它代表中国文化，特别是中国本土公司研发的。我要把它带到全球华人待的地方，现在先从台湾和香港出发。

记者问到把大陆游戏带到相对较小的台湾市场对智冠有什么促进作用，王俊博说：从去年来看，大陆市场官方统计是13.7亿人民币，台湾去年游戏产值是62亿台币，规模没有太大的区别。我认为只要是中国文化的题材，未来都有机会在网络游戏市场上抬头。当技术差不多的时候，我们靠内容取胜。

上市传说

王俊博在回答有关智冠要在纳斯达克上市的问题时表示，现在整个美国对游戏产业，特别是对中国游戏产业非常的热衷、支持。韩国一家网络游戏公司已经在纳斯达克上市，盛大也已经登上了纳斯达克，在国际舞台上的表演也非常好。华人世界的游戏公司都不希望在国际舞台上缺席。未来金山也会朝向纳斯达克。智冠将要上市的包括投资和销售部分，至于进度还在运作当中。



8月登陆信心十足

王俊博透露，《剑网》预计在8月上旬或中旬在台湾正式上市。游戏改成繁体版后，智冠会针对台湾的玩家在最短时间内做大规模宣传，采用爆发的宣传方式，而不是用三四个月的酝酿。计划会找一个代言人做一个最短时间的曝光。

当回答记者有关台湾玩家对这款游戏接受程度的疑问时，王俊博认为两岸玩家的口味接近，不会有太大问题。对于剑网2.5D的技术是否有落伍之嫌的问题，王俊博说：这都不是重要的。游戏的内容、耐玩性，包括游戏怎么运营，怎么给消费者新的东西，这才是重要的。至于怎么表现，你看《天堂Ⅱ》不是3D吗？但现在《天堂Ⅰ》玩家却是最多的。

王俊博称在海外华人世界，智冠的运营和行销规模最大，绩效也比较好，在推销、运营上有很大的把握。王俊博希望《剑网》在台湾能够在3个月内达到5万在线人数，并且在半年里有5万左右比较稳定的人数。这将占到台湾网游市场5%的市场比例。

《剑侠情缘Online》进军台湾市场，结束了中国大陆网游市场只有引进没有输出的历史，而浓厚的民族传统文化内涵，将成为《剑网》的最大卖点。民族网络游戏开始走向世界，中国网络游戏产业的历史掀开了崭新的一页。



法兰西之路

记 ESWC 中国区总决赛现场

什么是 ESWC：

ESWC 全称 Electronic Sports World Cup，即电子竞技世界杯，是由世界闻名的竞技营销公司 Ligarena(法)于 2002 年在法国创立，这之前 Ligarena 一直致力于推动世界范围的电子竞技运动，曾经成功创办品牌“Lan Arena”，从 1999 年至今已经成功举办了 7 次，在世界范围内获得广泛的认可和赞誉。

ESWC 目前已经成为世界三大电子竞技赛事之一，每年的夏季都有 70 多个国家数十万的爱好者前往法国，在那里等待他们的将是 1 周的狂欢和超过 20 万美元的奖金。



场地小而精：

本次 ESWC 中国区决赛的场地是在北京中华世纪坛。相比于在奥体中心羽毛球管举行 WCG 中国区总决赛，世纪坛的场地实在是有些小……但小并不意味着档次的降低。有一组数据足以说明世纪坛的高档：

“建筑面积约 650 平方米的大屏幕放映厅，屏幕由 56 个 112 英寸的背投式屏幕无边框拼接而成，长 31.4 米，高 6.78 米，是当今世界上规模最大的屏幕之一。大屏幕采用了先进的数字图像处理系统，图像可整屏放映，也可任意分组同时放映，每个屏幕的图像分辨率高达 1280×1024，整屏放映的图像分辨率为 11200×2400。在设有舒适座椅的放映厅内，建有 5.1 声道数字杜比环绕立体声（AC-3，dts）系统。”

广告无处不在：

相比于由三星独家赞助的 WCG，ESWC 更加商业化，更加注重品牌广告的推广。ESWC 决赛的场地上，我们看到了 Intel 的广告、联想的广告、CNC 的广告……在选手的衣服上我们同样看到了这些赞助商的 LOGO。在所有的广告当中，利盟的广告无疑是给人留下最深印象的。利盟借助此次 ESWC 决赛的时间举办了一个海报设计大赛。与 ESWC 同步进行，可谓是用心良苦。



幸运毛绒玩具：

毛绒玩具与电子竞技有什么关系？我们都记得 QUAKE 著名选手 Fatal1ty 的小老虎吧？Fatal1ty 的布老虎，每场比赛必然趴在显示器上边，这只小老虎叫 smU。按照 Fatal1ty 的说法，“smU 他的福神！”3 年里他带着 smU 参加了所有的比赛，smU 可以给他带来无数的好运气。在这次 ESWC 决赛场地我们看到了更多的毛绒玩具……参加女子比赛的所有女选手几乎每一个人都抱着一个，这本应该算是女孩子的天性吧，但此时此刻，同样的她们也希望这些心爱的玩具伙伴可以为自己带来好运……

Fatal1ty 与他心爱的 smU 布老虎



阿朵“盛开”

阿朵，内地最具潜力的性感女歌手。提到这个名字，也许少有人对她有更深入的了解，至于2003年她的第一张个人专辑《盛开》相信听过的人也不是很多。但就在2004年，从4月成为金山《剑网》攻城大使以来，到眼下的ESWC，这个原本默默无闻的内地女歌手却在游戏圈内的的确确“盛开”了。

2000年5月，阿朵被著名日本音乐家小室哲哉发现，并与其香港公司签约。在进一步的合作中，阿朵对于流行音乐有了更深入的认识，她的舞台表现也更加的多元和成熟。2000年是阿朵歌唱事业的一个重要转折。在北京工人体育场举办的一场名为“21世纪大比拼”的演唱会上，阿朵用她那充满活力的舞蹈和歌声，掀起了全场的最高潮，引起业内人士的普遍关注，同时也为她赢得了与毛阿敏、满文军、孙楠一同进行全国五城市巡演的机会。2001年4月，阿朵与“正大国际音乐制作中心”签约。在新专辑的筹备之初，公司和阿朵不约而同的把目光集中在了“体育歌曲”这一焦点上。在抛弃了国内原有“体育歌曲”政治化、口号化的模式之后，阿朵将让“体育歌曲”散发出更多的活力和时尚，同时也展现出一个自由、自信、自强的阿朵。2001年10月22日，在“中国足球彩票首发式”上，阿朵演唱了足球彩票的推广歌曲《皆大欢喜》，进一步确立了她运动歌手的形象。

请阿朵作为本次大赛的形象代言人可谓贴切。在这个美女经济的年代，自然谁也不能免俗。



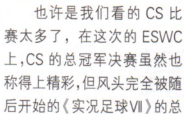
女人是水做的：

女人是水做的……这句话一点都不假。这次ESWC CS女子大师杯决赛更加证明了这一点。决赛中“NEW4”和来自上海的“DC HOME LADIES”在11:11战平后，“NEW4”连下两程，以13:11击败对手成为本次ESWC女子大师赛的冠军，同时搭上了去往法兰西的头班车。就在冠军出炉后的1%秒，在场的女选手都哭了……女人是水做的……





张斌现场为实况7总决赛进行解说





主角移位：

也许是我们看的CS比赛太多了，在这次的ESWC上，CS的总冠军决赛虽然也称得上精彩，但风头完全被随后开始的《实况足球Ⅶ》的总决赛盖住了。这不仅因为这是国内首次大型的WE7比赛，国内的WE7爱好者首次有机会一绝高下。更是因为中央电视台体育频道著名节目主持人张斌的出场，他现场为实况7总决赛进行了解说。

功利主义：

中国足球让我们理解了什么是功利主义。在这次ESWC中我们同样看到了功利主义。在张斌对参与WE7总决赛选手天津的陈志良和成都的王早行进行采访中，双方都表示他们选择法国与巴西作为自己的球队都有些功利色彩，阿根廷和西班牙，才是他们最钟爱的球队。中国足球功利主义依然出现在了足球游戏的赛事中，也许我们只能将其理解为“获胜才是比赛的最终目的”吧。



wNv战队



NEW4战队

他们代表中国：

此次ESWC中国区总决赛终于结束了，经过1天激烈的争夺，产生了所有的冠军。共有14位选手最终获得了去法国参加ESWC总决赛的机会。让我们记住这些人的名字：

CS男子组
冠军：wNv战队
CS女子组
冠军：NEW4战队
魔兽争霸组
冠军：孙立伟
亚军：吕俊
实况足球组
冠军：王早行
亚军：陈志良

祝愿中国选手在ESWC总决赛中获得更好的成绩，你们代表中国。■

这次我们要介绍一些"重量级"的游戏周边饰品，它们都是由响当当的金属打造的哦！其珍贵价值自然要比塑料玩具更胜一筹啦，拿在手里都是沉甸甸的感觉嘛！嗯……那么这次就让我们一起来看看来自于《真·封神演义》和《A3》的宝贝——



银饰制作现场









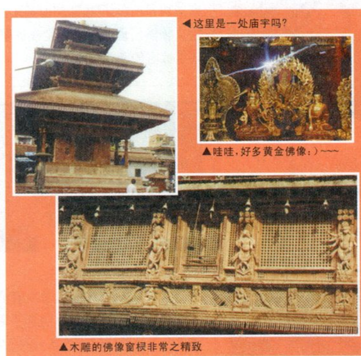







雪山珍宝
——《真·封神演义》的藏银首饰

真·封神演义》是一款根据中国古典神怪小说名著《封神演义》改编，神话风味浓厚的RPG，为了配合它的文化背景，游戏发行商欢乐星空公司决定采用同样带有神话色彩的藏银饰品作为游戏豪华版的赠品。这批赠品的来历可不简单，游戏公司特地组成"寻宝远征军"，远赴喜马拉雅山麓的古国尼泊尔，定制了这批充满了神秘情调的藏银饰品，包括戒指、护身符等等。注意！这些饰品可不是随随便便买到的哦……它们是根据游戏公司的特殊要求，由尼泊尔的首饰工匠专门为《真·封神演义》的玩家打造的~当然，打造的过程是保密的，可以参观，但不准拍照，不过呢，狡猾的"寻宝远征军"队员还是偷偷把带摄像头的手机给打开了……嘿嘿，所以才有了这套宝贵的制作流程照片（因为是手机的小摄像头，所以照片都不很大）。



◀这里是一处庙宇吗？

▲哇哇，好多黄金佛像：）~~~

▲木雕的佛像窗棂非常之精致

从这些照片中我们可以看到，除了一些打磨程序使用了一些小型机械以外，整个制作过程都是手工操作的，所以，这批藏银首饰的珍贵程度自然是非比寻常。

再来看看这些饰品的照片，上面有一些奇怪的藏文字母，这就是佛教中著名的"六字真言"了，它们源自梵文，分别是"唵、嘛、呢、叭、咪、吽"，在佛教徒心目中具有无可比拟的神圣感和魔力。这些首饰上的藏文"六字真言"是梵文的转写，全文的意思是："具足佛身，佛智的现世音观照！""六字真言"除了整体含义而外，每个字还有每个字代表的意思。六字代表度脱六道众生，破除六种烦恼，修六般若行，获得六种佛身，生出六种智慧等等。根据松赞干布时期的典籍记载，"六字真言"的诞生是观音菩萨见众生遭受如此苦

『银制护身手链』
材质：藏银银质
工艺：手工
制作地：尼泊尔
开光地：西藏大昭寺

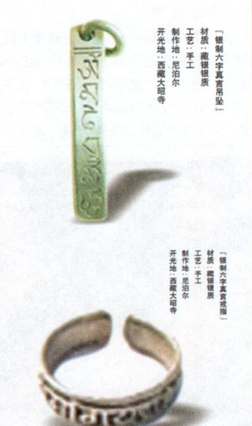


『银制六字真言护身符』
材质：藏银银质
工艺：手工
制作地：尼泊尔
开光地：西藏大昭寺



『银制六字真言吊坠』
材质：藏银银质
工艺：手工
制作地：尼泊尔
开光地：西藏大昭寺

『银制六字真言戒指』
材质：藏银银质
工艺：手工
制作地：尼泊尔
开光地：西藏大昭寺





难折磨，大悲心起，落下六滴泪水，凝成咒语“唵嘛呢叭咪吽”。

在尼泊尔的首饰工场里，除了监制这批豪华版银饰以外，“寻宝远征军”还参观了尼泊尔工匠们的其他作品，尤其是那些珍贵的黄金制品，工艺堪称鬼斧神工，以至于某些同志在拍照的时候，垂涎三尺……（哎？我代表《家》的读者问一句，什么时候出送黄金佛像的豪华版呀？）。空闲之时，“寻宝远征军”也托各位玩家之福，得以饱览了这个雪山香格里拉之国的秀美风光，印象最深的是那些古老的建筑和雕刻，每一处、每一尊都散发出神秘的气息，仿佛在讲述一个个美妙的神话传说。这里有不少远征军发回来的照片，与大家分享（因为在尼泊尔无法上网，所以这些资料还是他们回到西藏以后才给编辑部发来的）。从这个遥远国度带回来的游戏周边饰物，堪称是我们“游戏周边精品馆”里最引人注目的一批陈列品啦！■



▲这处神秘的大门不知通往何处？

▶看来尼泊尔人民也不怎么爱护文物

▲庙宇一角的小型神龛

贵气逼人

——来自韩国设计师之手的原版《A3》饰品

近日，在游戏周边店中看到了礼盒装的一套16款《A3》饰品，其中包括金银两组，共8种。造型相当可爱漂亮，在灯光的衬托下亮晶晶的很诱人。据介绍，这是《A3》官方制作的仿韩国原版造型的游戏饰品，韩国版材质为18K金及90%纯银制，而国内这组则为GP合金——一种不会褪色的合金，价格比金便宜许多。因为这套首饰的定价还未出台，所以暂时摆在柜台里不对外销售，但是从做工及质地上看，一定价格不菲哦。



符文手炼

在Hellmash的世界里并不存在这样的饰物，这纯粹是为了满足潮流的需要而特意制作的，上面所刻的符文则是各个不同的神所拥有的不同的魔咒，之所以比魔咒之杖多出一个符文，则是因为这里多了黑暗帝王Haken的咒文，这在Hellmash的世界里是绝对的禁忌，千万不要念动它，否则后果自负。



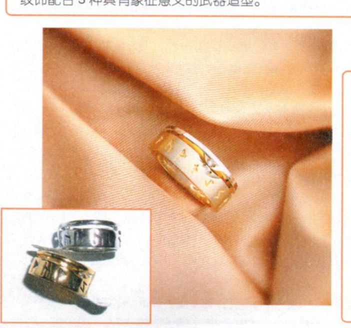
徽章坠饰

原本的造型是各个家族的家徽配上各个家族的不同象征物联合构成的家族徽章坠饰，作为家族的形象而佩带在每个家族成员的胸前，但是由于没有任何一个家族肯授权我们制作并发售他们的家徽，因此不得不使用统一的普通纹饰配合3种具有象征意义的武器造型。



护身符

附有主神Rebellu和其他众神咒文的护身符，常常佩带在没有家族的普通平民胸前，有些虔诚的圣骑士也会将这些护身符和家徽一起佩带，在不违反神约的情况下能够让神造魔物对你表示友好，而普通魔物也不会靠近。



戒指－怜悯

中级魔法物品，能够提供一定的防御力和一定的魔法防御力，上面同样刻有神的咒文。仿制品由纯金制成，在磨砂的一边刻有咒文，另一侧抛光，中间镶有钻石。

此外，还有一些东方互通自己设计制作的《A3》饰品，也同期推出，尽管样子没有韩版那么精致漂亮，不过正品的做工还算细致，也有一定的收藏价值。当然，随着A3周边产品的增多，一些国内仿冒品也是跟风而动，大量劣质A3饰品与正品混淆难辨，如何才能区分正品与仿制品呢？笔者询问了《A3》官方代销人员，他很神秘的告诉笔者，在正品的细小之处，你会发现刻有A3的字样，而仿冒品上是没有的。所以，喜爱收藏金属饰物的各位玩家们，在大家挑选自己称心的首饰时，可要睁大眼睛哦！■

玩家IN生活

绿树阴浓夏日长，阳光倾泻到我的咖啡褐色的液面上。我看着费好大劲才整理好的电脑桌，却觉得还是毫无章法可言。一堆游戏CD和几本写着大大的"PLAY!"字样的杂志乱放着；一台黑色的电脑冷冷的呆着；一个记着密密麻麻的网址、游戏秘籍以及网游ID密码的破本子，更显得与我那IBM的本本电脑格格不入……我愕然……

这可爱的被我称作"游戏天地"的地方怎能如此不堪入目？

朋友中品位总是最酷最IN的JOJO给我介绍了些东西来装扮我那看起来空洞的"游戏天地"，她说这不仅对拥有一片自己"玩乐空间"的女生受用，男生也可受益匪浅！

CD架

给自己挑个很清爽的CD架，让那些纷乱的游戏CD，变得井然有序，使电脑房也显得很爽朗。还有几个男性朋友，平日里都是很DIAO的，用的东西都怪异至极，所以为他们选了很复古的CD架，好像神龛里用的东西……



置物架

由于考虑到那以每月一本的速度只增加不减少的《家游》，便去买了个宽大的折叠架，用来存这些大16开的书刚刚好，然后放在电脑旁边，需要用的时候随时取放，既方便快捷，又不会使房间变得凌乱不堪。



记事本

说到记事本，食草堂的皮质软本是首荐的，用它记下一些在游戏时的心得体会，记载一些有用的网址……还会很有艺术气息呢！当然，还可以选些很可爱很炫目的本子，惊艳啊~~



仙人掌

对于一个玩家来说，花鸟鱼虫的生活是很飘渺的……左挤右挤才挤出的时间全都献给游戏了，哪里还有时间搞什么花鸟鱼虫？因此，为了装点没有生机的"游戏天地"，选些生命力顽强好养的绿色植物是再合适不过了，而仙人掌便是最佳选择，不需要操心换土浇水的事情，只要十天半个月浇上一次水，一点小小的绿色就会活跃在电脑桌前！



小香袋

注重小处，常常会带来意想不到的效果，电脑旁边不妨放个精美的小香袋。对酷爱电玩的朋友们来说，沁人心脾的香薰气味可为他们过关斩将另辟蹊径，这未尝不是一件美差。



游戏人物手办

HOHO，这里即有帅帅的尼奥，又有几位美女相互争艳。这些来自游戏虚拟空间的人物，虽依旧不是活物，但毕竟走进了我们的现实生活。看着这些逼真的人物手办，仿佛真的置身于那些扣人心弦的游戏情节中了。知道掉进游戏里什么感觉吗?呵呵，等你收集到越来越多的游戏人物手办，这感觉就不言而喻啦！



烟灰缸

曾经问过很多朋友，他们在游戏的同时最喜欢做什么，大多人的回答都是抽烟，慢慢地将烟吸入，让它慢慢地在胸腔里回绕，再慢慢地向上，从嘴中冒出一个小小的烟圈，它扩散、扩散、再扩散，直到那缕青烟淡到让人无法察觉……虽然说抽烟是有害健康的，可是我们不能强求别人做什么不做什么，所以作为一部分玩家的生活，还是要提提它。比起其他的，ZIPPO的烟灰缸算比较有型的了，不论男生女生，用起来即方便又COOL，是不错的选择。还有专门为女生设计的几款烟灰缸，可爱到让我觉得它是用来做装饰而装非烟灰的（由于笔者不抽烟，所以这里只是靠平日的生活经验完成了……不要砸石头啊#·！$%……）。

陶瓷杯

就算沉浸在再经典的游戏中，总得喝水吃饭吧……在桌上放一个复古陶瓷杯，给人一种回到了欧洲中古时期的感觉……还可以选一个日式的卡通杯，嘿嘿，马上你就会回到童年了！比起一次性纸杯，这些温馨的瓷杯仿佛有了人性，多了几分家的味道；喝水也不再是"义务"，而是玩家们的另一种享受（大多情况下，游戏期间手都会比较麻木，补充水资源时，较平时就稍逊灵活，因而宽大手柄的瓷杯更为方便实用）。



手机架

随着时代日新月异的发展，手机不再是可望而不可及的"富贵梦"。即使像我们这些"中产阶级"的孩子，有手机也不再是什么稀罕事。平时生活中，电脑和手机是我最心爱的两个东东。每当我沉浸于精彩的游戏，有电话便是最扫兴的事。我要在我的各个口袋里找手机，然后："喂？（小丽啊?！）……"这样不得不暂时中断游戏。而可爱的手机架帮我解决了这棘手的问题，以后拿电话也不必这么费事了。

贴纸画，大头照

JOJO给我介绍的东西就以上几个了。而我总苦恼自己的那个IBM的黑色冰冷本本电脑~~嗯……怎么看都像个上班族用的东西。老爸买电脑果然不考虑他人啊！#·#%……

正抱怨，JOJO在电话那头便喊开了："哈，我知道了！我知道怎么办了！你可以去买些贴纸画，再照些大头照，在你的本本上艺术性地贴贴，不就万事OK了？"

"那男生的电脑怎么处置？"

"笨蛋，男生也可以贴啊！拽一点的帖画和他们GF的大头贴就是最好的选择！单身的也可以贴宠物啊、偶像啊、游戏图片啊……怎么都可以！"

经过JOJO的一番精心"指导"，加上我丰富的创造力和想象天赋，我的"游戏天地"的升级工作就圆满竣工了。不需要费太多Money，不需要浪费多少时间，电脑桌就变成了整个房间里最IN的地方！

心动了吗？一起来试试吧？■（文/月下静格格）

编读对对碰

●辽宁灯塔　闫禹锟

玛莉伴我走童年，欢声笑语小神仙；
凄美爱情仙剑传，催人泪下倍辛酸；
暴雪黑岛与西木，彻夜不眠为通关；
石器拉拢女人心，黑马传奇一路先；
只为尝鲜却上瘾，练级枯燥私服传；
PK、抢怪还刷钱，　作弊外挂满网间；
一颗纯洁游戏心，还我单机一片天。

可能由于“十年”特企耗费你们太多精力，反正我个人对本期E3相当不满意，基本上只是厂商即将发售的游戏，页面还小，基本等于广告。至少我本人对这种“发售表”不太感兴趣，应描写这个节日而不是某些游戏，结合大量图片介绍展馆外型啦、地图啦、厂商展位、美女等等，也不该局限于PC，连发布的PSP、NDS也不做图片介绍，最失败的一次E3介绍……

十年这期杂志我认为做的不如百期那本好，没加厚，也没赠品，没有CD，至少也得有个纪念海报、贴纸之类的。哎，就像某些国产大作一样，越大的期望带来越大的失望。

★游骑兵

看看您的诗作，猜测是为了“女人”才玩的网游，以致“纯洁的游戏心”沉沦网际?!@#!$%^&...网络游戏有人与人的互动，相信会比“理想化”的单机游戏世界更要令人殚尽心机，两种世界，两种体验，就看各位需要怎样的历练了。

多年来的E3报道，侧重点也多有调整，在资讯过剩的时代里，我们决定将玩家的目光再次“纯化”到乐趣的本源上——只有精彩的游戏，才是一个游戏展最令我们心动的风景，不是吗？想起最近关于北京国际车展的一个电视采访中，被访的一位中年男子当被问道来车展上主要是看车还是看美女时，首先斩钉截铁的回答“当然是看车！”随即表情腼腆，补充说“当然还有美女，香车美女嘛……”喷~~



家游十年，也要继往开来。关于怀旧，自百期以来似乎已经“爆料”太多，却很少有机会整理十年来围绕玩家们的这个世界中值得记录的趣事。十年纪念号，给你这么多玩家的谈资，侃晕同桌那小子，迷倒全班女生，只日可待！这么厚重的大礼（P.S. 加厚、赠品一个也没少），望读者大人明鉴。

●妖妖

亲爱的敬爱的善解人意的石子大哥（叫大哥感觉怪怪的^^）：

由于私人原因没能买到4月的“家游”，那个遗憾呀！在5期上看见上期居然发放了《天堂Ⅱ》的内测账号，那个哭呀！怀着忐忑的心情给石子写下了这些文字，希望能从石子的牙缝里再挤一个《天堂Ⅱ》的内测账号，小女子感恩为怀，泣血跪求……

在最爱的游戏里我选择了《魔剑》，这的确是一个好游戏。组队练级，建立公会，城战，保卫公会，这些都是《魔剑》不可或缺的组成部分，当然还有收割与反收割。当中传递着的是温情、友情和责任，没有满游戏的铜臭味，更没有RMB的交换破坏她的圣洁。所以，我的签名档中有这样一句话：我爱魔剑，因为她干净得如同初生的婴儿。大陆的魔剑在去年就消失在我们眼前了，但爱着她的玩家们辗转来到亚服、韩服继续着他们的梦想，有的已经去了欧服，只要魔剑存在一天，我想我就会玩下去。

最后祝“家游”越办越好，全体工作者健康快乐！

★石子

大汗~~被人叫做“大哥”我也感觉怪怪地~~^^!

其实不要说是这位 MM 求《天堂Ⅱ》账号难，就连偶自己的账号，都是硬从别人牙缝里抠出来的，其他小编更是没份，想想偶是在什么样的环境下坚持游戏就会明白的咧——身边无数双眼睛极其 XX 的望向我……（不知道是眼馋还是眼红了，偶只好假装看不到）。

借这次回复有个很重要的事情要说，因为种种原因，目前还有 3 名读者没有给我确认邮件而尚未领走 CDKEY，鉴于内测时间有限，且《天堂Ⅱ》账号实在难得，不可浪费，偶将适度处理这 3 个"孤儿"CDKEY，当然，也可以送给这位急切的 MM 一个。



●刹那

第 5 期的杂志看了，感觉一般。没有太让人兴奋的文章。说实话现在买家越来越靠的是，不想中断一个长期的习惯。

现在的整体感觉是有种"工业化生产"的味道。以前的人文气息和独特个性，被商业化冲的越来越淡了。不是说这样不好，只是现在的家实力还不够。单就自己的话来讲，还不能完成对于游戏硬件的适应性测试和评述。

当然我知道路要一步步走，饭要一口口吃。这第一下，就从"新作速递"开始吧。宁缺毋滥是家以前的口号，可是现在的"新作速递"中滥竽充数的太多了。典型的是"大航海"、"轩辕剑"，无聊的信息就充满了一页。"仙剑外传"还是两个页面。不客气的说这 3 个游戏 2 页足够了，真难为这些作者了。

而其他的欧美游戏介绍，一直以来就是一个模式。"特稿"里讲"同质"的现象。家中欧美游戏不是"同质"很久了吗？游戏制作背景和作者的调侃，游戏的背景，画面音效，简单的游戏系统叙述。其实最重要的系统介绍被简化了，而且我认为相对创意较强的欧美游戏，不会不对系统玩点创新的。很简单的，作者没有真正的体验游戏。看看陪送的图片吧，大多没有注解，我想不是编辑不想写，可能是实在没有可写，只是出于排版的要求而配的图吧。

这其中的困难我能体谅，但是家的这个样子已经很长时间了，没有任何的改变。不知道家是不是应该去倡导作者对于游戏系统和玩点的关注，这些绝对不是"'新作速递"无须考虑的。在对作者的文章选用，也该多多的给新人机会，可以带来新的东西。

网游的新作只是希望能够尽量写些有看头的东西，不要仅仅是什么"地理位置考"了。呵，这是个很难的东西要权衡了。

最后呢，家提过由于网络的关系，在各方面要考虑如何使游戏资讯和网络有差异，有深度。遗憾的是这样的文章在第 5 期基本没有，大量过时、相同的信息充斥版面。

希望能够看到变化，家要找回以前的感觉。

在这个巨变的时代，玩家变的越来越怀旧。

不要因为网游，而忽略了大多老友的心绪！谢谢！

★月月

作为一本提供游戏资讯的刊物，家游的"新作速递"栏目一直以来都是受到读者关注和喜爱的。不过长期以来前瞻性文章风格却局限于一种固定框架形式内，这的确是一个严重问题。造成这种情况的原因是与国内游戏环境、撰稿人水平、编辑形式分不开的。在任何一款游戏上市之前，制作公司总会慎重考虑对外发布相关资料，尤其是对于众多的国外作品。而作者的资料来源大多也只能是通过互联网获取，更谈不上试玩了。国内自行开发的作品就相对好些，我们才有可能做出《仙剑三外传》那样的连续报道，满足关注此类游戏玩家的需要。至于国外作品，众编也在多方尝试，力求也做到翔实深入。一些文章常常是在游戏推出 DEMO 之后，与游戏正式版同时甚至落后一段时间才与读者见面，这也都是为了准确详细，以满足各类玩家读者的口味。



★游骑兵

游戏的杂志，绝对反映出一个玩家族群的生态状况。"我有多久没有为游戏而感动过了?！"有时间自己这样的问题，时间的模糊性会令人感到惶恐。难道真的是令人拍案叫绝的好游戏已经绝种了？连带着杂志的游戏介绍，也显得死气沉沉?！NO，NO！好游戏永远是需要耐心细品的，所以不要让"游戏过剩"而产生的"游戏厌食症"毒害了肠胃。换一个角度来说，对于提供"游戏美食"的玩家作者，你们的游戏激情难道已在"枪化危机"、"呼吁公正"的文风革命中，被消磨得荡然无存了？如果你们真的热爱一款游戏，那就努力展现它的魅力，让所有人与你一同热爱那款游戏吧。



江苏南京　沈晴

现在市场上的游戏资讯类书还真是多，《家用电脑与游戏》要抢占眼球、夺取读者还真是很不容易呢。我想来偏向于买《电子游戏软件》和《软件与光盘》，因为它们的内容翔实，而且界面清晰，思路也比较统一。我看见《家游》很多次了，但是始终都没有买，总是在比较之下放弃了。以下罗列一些缺点，当然优点也是很多的，否则我也不会买这期了。告诉你们一件事情，我买这期是因为我看见封面上有显卡技术分析、光电鼠标之类的纯硬件内容，我想又有普通电脑知识又有游戏攻略介绍的东东还不错，结果打开一看，我想自杀了，我已经买了 2 本游戏的书了～～还好重复的内容不多，否则我还不如找根豆腐丝上吊呢。

第一点，内容也太乱了些。其实本来栏目的设置是相当不错的，可是有些内容重复或者类似，让人没有新鲜感。我觉得玩家广角中的产业内容太专业化或者说归类不当，个人以为还不如放入电娱实况中成为业界新闻的一项内容。

第二点，文渊阁中的文章写得不怎么样，不太搞笑也不太煽情，看了不知所云，试问这种文章怎么入的了读者的眼，我越看越觉得没劲。来点恶搞型的还比那些好呢。以前看过很多令人感动的关于游戏的文章，说古论今的都有，何不去挪一些过来，尤其是那些谈论三国的实在太棒了，网站多的是呢。可以搞些特别企划就是某类游戏或者某个游戏从初代玩到现在的一种感受，一种历史的凝重感，完全可以由读者来与编辑部做互动企划的。

至于玩家广角，我觉得与游戏观点是一类的，观点中有文化，广角中也有文化和历史，何必分开呢。幽默则可以放入大话家游中，挺有趣的，扩充一下。还有游戏介绍中可以加入游戏需要的配置，攻略也太不爽了，多些秘技吧。

当然还是有优点啦，这期企划就不错，内容很丰富，有点像娱乐资讯杂志；还有暗黑编辑部、KOEI 被人忘却的遗产之类的文章，很不错。读者调查表很漂亮，我都舍不得寄。

就说到这里吧，有好处别忘了分我点。想想将来做游戏策划、游戏杂志编辑，还真是一份令人兴奋的事呢。

★狗子

这位读者朋友，当我看到您说勾起您购买《家》的是硬件栏目，甭提多开心了！咳咳，您的这句话，可乐坏了我这个“镇上新丁”啊：）

首先要谢谢您来信提出意见，关于您的意见，我也有自己的看法：

1.关于杂志栏目，我们始终着眼于读者的需求，因为我们知道，哪里有压迫，啊不，哪里有需要，哪里就要有奉献：）。正因与此，“玩家广角”中的“产业”才有必要存在——作为中国最专业的游戏杂志之一，《家》 有义务也有必要纪录中国游戏产业的点点滴滴，而当我们老了，回忆往事的时候……（小马：第一次跟读者交流，也没必要跟牢里放出来一样吧）

2.首先，您提议的“由读者参与‘特别企划’的制作”非常好，事实上我们比您更希望看到我们可爱的读者不吝拿出他们的奇思妙想，与我们共同关注游戏玩家所关注的一切。而关于“文渊阁”的文章，我想大概是各人喜好不同所至，我倒是认为恶搞的文章不适咀嚼寻味，呵呵。此外，网站上的文章可是不能随意转载的哦：）

真得很开心能够与您这样认真的读者交流，因为几个月前我自己就是一个读者，所以我完全能体会您对《家》的意见完全出自关心，希望你能够和我一样爱上她，执“家”之手，与“家”偕老……



另外，做游戏杂志编辑绝对是一件很苦，啊，酷的事情 ^^

●9999clemon

左手8周年特刊，右手10周年特刊。心里有着莫名的感触。为家游，也为中国的游戏界。

两本特刊，同样有着对家游美好的祝愿，但仔细观察一下，还有多少公司是在做单机游戏的呢？我始终认为，单机游戏是一个游戏公司、一个国家游戏制作水平的直接体现。金山——一个民族软件标志，它的转型也就意味着旗下西山居等游戏制作部门已经完全向网游靠拢。一面大旗的倒塌，或许意味着什么。在此，我并不再想说写什么祝愿我们的单机游戏明天会更好。我只想祈祷大宇等一些还在制作单机游戏的公司，撑下去，别让单机的仙剑、轩辕剑倒了，撑到中国玩家都有像日本欧美玩家那样的正版意识与购买能力，撑到那个美好的未来。

我始终认为只有家游，才是国内最专业的电脑游戏平面媒体（大软比较综合）。而作为媒体，必当对于它的领域有着独立且鲜明的立场。可惜的是，现在在家游推崇的游戏文化中，似乎迷失了自我。我要声明的是，我很喜欢探讨游戏文化，但我觉得家游现在的做法有点舍末逐本。一个游戏杂志，应当对游戏有着明确的看法。也就是说，家游不该放弃自己对游戏的观点，对游戏的评论——玩家能直接从中体会到这本杂志的精神。我也曾记得家游在改全彩后，推出过《大作批评》的栏目，猜想它的没落，可能与它所承受的压力有关。当大软不惜用了几期大约长达10万字来阐述自己启用新的游戏评分准则时，家游却连游戏评论都由撰稿人代笔，巨大的反差（强调一点，我不是在贬低撰稿人）。

说句尖锐的话，游戏杂志的话都从别人的嘴里出来，那还要你们这些编辑们来干吗？就像中国的男足都用罗纳尔多、齐达内等做外援拿了世界冠军，中国男足就牛B了吗，不会的，那只会让人BS到死！要成为一个合格游戏编辑，必须是一个合格的玩家。很难想象一个人在玩游戏时，没有任何的想法。

想举个对于游戏评论的例子，今年的RPG大作《苍之涛》上市时，我在第一时刻内想到的是家游的看法。哪知在等待数月后，我在家游上看到赖尔写的一篇关于《苍之涛》不痛不痒的感受。与之相比较的，是我在买到《苍之涛》豪华版的同时，就得到了《电脑商情报游戏天地》的中肯的评论，与对其中的机关兽的延伸的探讨。其实国产大作在上市时，国内的媒体因存在与厂商之间的利益关系，刻意避开其评论对作品产生的影响，这在中国并不少见。但令我失望的是，家游也不能免俗。

做游戏文化，怎能没有自己的旗帜？

★东东

关于对游戏的评价，我想说一件往事，在我的编辑生涯里，发表过两次与大众声音完全相背逆的“游戏观点”，第一次是《天之痕》，对于这个普遍叫好的作品我给了比较低的分数，第二次是《大富翁V》，在一片骂声中，我给它打出了相当的高分。这两款游戏都是经过我自己仔细把玩之后作出的评价，可以说文中的每一句话都是由心所得，是自己真正的想法，也是我给它们打出那样分数的理由。显然，这些与大众不同的声音很快就被淹没了，所以我就想，如果说我们的声音和大众一致，那么是否还有发表的必要？如果说不一致，是否也还有发表的必要？诚然，作为媒体，应该有自己的观点，但是这种观点并非是玩家不可或缺的，游戏是一种每个人都可以去体会的东西，对于个人来说，可能自己的体会要比任何权威作出的评论更有价值。



★小马

这位读者朋友的中肯意见来自家游论坛，并已引发了很多家友的关注和参与，连美编丹都忍不住跟着发出了超必杀技：挑衅传说（其实是在发牢骚，据悉老编正准备按这家伙的发帖字数×10算帐扣钱）……最近论坛里大家关于杂志的讨论非常精彩，十分耐人寻味。时值《家游》创刊十年，未来杂志的发展方向是摆在我们面前的一道难题；但我始终相信，有这么多读者朋友的支持，《家游》当有更美好的明天。

最后做一个预报，近期《家游》将推出手机短信互动平台，以方便读者参与各种交流活动，请大家密切关注并积极提出建议。此外应广大读者要求，玩家征友栏目也准备恢复。从本月起，参加征友的读者可将自己的姓名、性别、年龄、地址、邮编、QQ、照片等个人资料，连同有效证件复印件和百字以内的留言寄至编辑部，嗯，基本还是老规矩，希望大家玩出新感觉^^！



家游派 PLAY!CLUB 本月语录

（www.playgamer.com/playclub）

“假行家、窝囊废、满不懂”，也许作者、编者、读者一定要以这样的身份凑在一起才有效果。反正我是满不懂……

——孔雀明王㊣《家游是否会迷失在泛游戏文化中？》

OFFICE 是 WINDOWS 的捆绑产品，在这篇小说里，他的身份自然也是一个贵族，而 WINAMP 是一个下载软件，自然是平民的身份。OFFICE 是装在 C 盘（系统盘），算是富人区。而 WINAMP 是装在 D 盘，算是贫民区。两人是没办法结合到一起的。所以 OFFICE 请了病毒——就是 SYMANTEC 走后出现的那些鬼鬼祟祟的家伙——把他们弄到了一起。然后系统就是崩溃了。这应该是个为爱情抛弃生命的故事。

——凌小路义行《回复：关于 6 期文渊阁的<这里禁止爱>》

文渊阁里的那篇《这里禁止爱》，是电脑世界里错位版的梁山伯与祝英台，或许真的工业文明越发达就越容不下世间的真爱。就像我，7 年前买家游是喜爱，4 年前是习惯，现在呢，是偶尔的冲动，当然这个例子举的不是很恰当。

——春天地铁《寻找阅读的冲动：写在第 6 期之后》

以后去编辑部别忘了带包子，否则，后果自负。

——zyd1985414《回复[发现]新编加盟》

引用：开头说主角“小强”的妹妹叫“小花”，那 STAGE3 中所提到的没有获救的应该是他妹妹“小花妹妹”还是书中所写的“小霞妹妹”？

小霞是支线，小花是主线~~

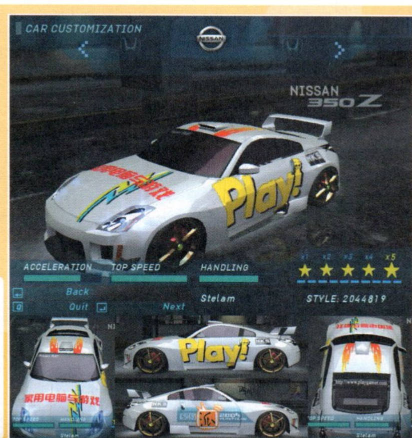
——yangoal《回复：<大逃杀•暗黑编辑部>的小疑惑》

送“家用电脑”与“游戏”好了啦！

——Logitech《回复：家游应该赠送什么？》

遗憾的是没人晕场、没人作弊（所以更没人被抓住）、没人号啕大哭、没人精神崩溃……考完没人放炮、没人裸奔、没人……

——RPRevolution《啊~竟然考完了~但是没感觉轻松~~》



本月靓图

指挥官：
《家用电脑与游戏》代言车
（本图已参加新浪游戏主办的《极品飞车 7：地下车会》原创贴图展）

〔邮购指南〕

读者可以通过当地邮局汇款购买杂志。邮购时请在汇款单附言栏写明需要邮购的刊期和数量，平邮免收邮费，如需挂号请加寄3元/本的挂号费。由于平邮过程中可能发生无法预知的丢失损坏等情况，给读者造成不便，因此推荐使用挂号邮购方式。

汇款地址：北京市海淀区恩济庄18号院1楼1104室
收款单位：《家用电脑与游戏》邮购部
邮政编码：100036
咨询电话：010-88115658
电子信箱：duhui@playgamer.com

〔征稿启事〕

每一位读者都有可能成为《家游》的作者！你可以在杂志各个栏目现有文章的内容和格局中获得参考。

■新作速递■游戏观点■极限攻略：一些读者认为，游戏杂志传统栏目"前瞻、评论和攻略"是那些职业或半职业游戏撰稿人的天下，不然。如果你的游戏嗅觉够敏锐、观点够新辣、钻研够精深……总之有一样就行，你的文章就可能出现在杂志上。

■文渊阁

□游戏文学：这是那些梦想尚未结束的人的天堂。游戏小说是最常见的体裁，其它散文诗歌之类不限。

□K文："K文"之意取自"BBS上帖子超过1K就没人看"的说法。不长不短的千字文，你可以就游戏生活中的经历和感悟作些描述，来点宣泄，观点鲜明一点，风格酷烈一点。

■玩家广角

□历史：经典游戏纵向回顾，这需要你对游戏的高度热爱和独到研究。

□文化：游戏文化横向漫谈，这里的发挥空间完全属于你。

□图鉴：游戏海报、原画设定、包装赏析等等，收集狂人请共享你们的图片。

□幽默：关于电脑和游戏的原创或摘编的幽默笑话及漫画。

□人物：特色玩家、产业人物或相关社会人士的专访和介绍，这里也许会出现你自己或者你的朋友。



□周边：游戏连带产品（如玩偶模型）、衍生产品（如改编自游戏的影视作品、COSPLAY）及关联产品（与游戏相关的影音、动漫等）的评介，你的消息够灵、眼界够宽的话，就秀给大家看。

□生活：游戏玩家的相关生活习惯、消费风尚等，我们不能脱离生活。

■大话家游：你的来信，你的电邮，你的帖子，你的……

■软硬武略：谈谈与玩转电脑、玩好游戏相关的产品和技术，还有模拟器、手机游戏等同样好玩的东西。

投稿地址：北京市海淀区恩济庄18号院1楼1104室《家用电脑与游戏》编辑部
邮政编码：100036
电子信箱：play@playgamer.com

注意事项：请在来稿中注明所投栏目名称。推荐使用电子邮件投稿，正文文本请采用TXT格式，附图请用90%图像质量的JPG或BMP等格式。请注明笔名、真实姓名、通信地址、邮编等详细联络资料。请在稿件发出后一个月内不要投寄其它报刊，若时间上有特殊要求请在来稿中说明。画稿要求幅面大于等于A4规格，单幅与四格漫画均可，彩色黑白不限。欢迎使用电子邮件投寄画稿，图片格式采用JPG/PSD/BMP等通用格式。如需退还原稿请在来稿中说明。

〔2004年第5期读者调查问卷统计结果〕

非常好	15.8%
还不错	76.2%
一般般	6.3%
不太好	1.7%
糟透了	0.0%

本期读者最喜爱的文章：
特别企划：爱人同质
本期读者阅读最不舒适的版页：
P66：特别企划封面

〔2004年第5期问卷调查幸运读者名单〕

江苏连云港	郭培伟	内蒙包头	张冰蛟
山东德州	刘路	河北廊坊	张政宏
广东汕头	郑侃	浙江杭州	朱珊珊
上海	蔡德清	上海	喻敏
江苏丹阳	周阳	贵州	洪凯泉
河北正定	张楚	新疆	雷凯
四川攀枝花	马骁	北京	田何辉
北京	王淙	天津	葛磊
上海	杨熠鸣	湖北荆门	杨健
广西贵港	吕永	北京	常琦
天津	杨赫	陕西西安	杨飞
北京	吴学刚	江苏淮安	肖楠
广东珠海	张浩	福建南平	刘文清
内蒙	冯文龙	江苏沛县	李朋
河北石家庄	刘泽雨	安徽合肥	周靖

（以上读者各获得世纪雷神公司提供的流行电脑游戏1套）

声明

本刊第6期玩家广角栏目的《我爱我家！大玩家装修公司》一文作者应为陈京蕾，特此致歉。

■本栏目属于所有《家游》读者，内容来自读者来信、回函、论坛发言和部分投稿。在此可以有面向《家游》杂志、业界环境、玩家状态等周遭一切发表的意见、感想或是随便什么，所刊登文字仅代表读者个人观点，与《家用电脑与游戏》杂志无关。

“家游派”俱乐部地区“家游使者”竞选 结果公布



陕西汉中赵康

十年风雨历程，我们与家游同舟共济。

望《家游》再创佳绩，坚信《家游》能垄断中国游戏刊物市场。

江苏扬州柳春

下一个十年我们一起走过！

河北唐山高健

《家游》创刊有十个年头了，在此刻我想说：“大海因为浪花而美丽，人生因为家游而更有意义”。我把世上最美的祝福给了你，愿你十周年生日快乐，快乐的更加幸福，愿你越办越好。说真的：“认识你真好”。

浙江绍兴王学谦

祝贵刊越办越wonderful，支持家游！

安徽蚌埠王超

祝贺《家游》创刊十周年！生日快乐！《家游》杂志越办越好，超赶其他游戏杂志，成为中国最著名的游戏杂志。一提起《家游》，“地球人都知道！”

河北深圳李玉龙

《家》创刊十周年，业绩翻一翻！

江苏镇江王浩

《家游》十年共创刊，一朝成功系万心。希游不负我辈情，明天同建千层楼。

北京陈法荣

十年《家游》，十分加油，《家游》加油，二十周年见！

新疆乌鲁木齐陈强华

感受的不只是游戏，这十年的路走的很踏实。不知何时才能让我缩短每月期待的时间，增加每月期待的次数。想说的话太多，这地方太小。希望论坛服务器速度可以快点，以免让我怀疑服务器是否与play!同岁。

北京司永岩

祝《PLAY!》的小编、老编“编”得开心！

河北廊坊孙鹏

祝贺《家游》创刊十周年，希望你们一如继往地为我们带来最棒的游戏消息，希望《家游》的销量持续增长，众编辑的薪水也持续增长 ^_^

浙江桐乡祝一辰

我衷心祝愿家越办越好，祝小编们天天牙齿晒太阳。十全十美，十周年！

重庆唐江

祝《家游》更上层楼，各位小编腰包有货，好为我们带来更加丰富精彩的精神食粮

山东邹城张兰亭

希望贵刊在今后十年中，为广大游戏玩家提供更多的第一手资料！

湖南长沙王华

《家》已经十周岁了，我仅于此献上诚挚祝福，祝福最爱的《家》百尺竿头，更进一步，成为世界知名的游戏杂志！

……

这些来自家游派会员的祝福真是万般亲切，而家友们的祝福又岂止这十几个。大家的回函封封情深意切，还有那些第一次读杂志便赶来祝贺的新朋友，谢谢你们的鼓励！草地不能自已的要把这番美意纷纷记录在杂志上……是的，“家”这一路有你们相伴，“家”的未来同样需要你们支持！

西安的大话松鼠、东莞的许均涛、乳山的吴昶立、昆山的徐杰、嘉兴的施淼华、淮安的肖楠，还有所有寄来回函希望加入“家游派”俱乐部的家友们，你们的愿望草地都会一一实现。立竿见影地以最快速度将会员卡送到你们手上！同第一批入会情况一样，下月初的杂志网站上将公布新会员名单。有问题，找草地：)

家游派小工·绿草地



先睹为快

我们在此为广大读者挑选了几款市场热销产品。普通读者和家游会员都有不同幅度的优惠哦!



编号:015
《精彩 F1 2004- 世界一级方程式大奖赛》
○原价:36
◎优惠价:32
(新品无会员优惠)
16 开,全彩 160 页,附 1 张光盘
(内为精彩比赛视频)
本书面向 F1 的初、中级人群,通过本书,能了解 F1 的各方面知识,是观赏 F1 赛事及本次 F1 上海站的必备指南。

超值选购

编号	产品名称	原价	优惠价	会员价	介绍
009	魔力宝贝 4.0 乐园之卵-2004 超级权威攻略	30.00	28.00	—	内含:1 张光盘、攻略手册
011	恋爱游戏制作大师 2-国际中文版	69.00	65.00	60.00	让您亲手制作自己心目中的恋爱游戏
017	《傻博士装机工具通》	28.00	23.00	19.00	内含:2 张工具盘,96 页说明书
018	《FLASH 互动娱乐场》	18.00	14.00	11.00	内含:1 张盘(内为幽默短片、FLASH MV、益智游戏)
019	《仙境传说》攻略本	28.00	23.00	19.00	全彩 176 页印刷,16 开,附带 1 张光盘
搞笑电脑教学系列					
020	《FLASH 与卡通画》	39.00	32.00	27.00	15 天成就卡通动画高手
021	《3DS MAX 古墓遗踪》	39.00	32.00	27.00	15 天成就 3D 高手
022	《网页第三类接触》	39.00	32.00	27.00	15 天成就网页制作高手
023	《PHOTOSHOP 改画怪杰》	39.00	32.00	27.00	15 天成就电脑改画高手
024	《黑客危机》	39.00	32.00	27.00	15 天成就摆平黑客高手
025	《FLASH 动画魔术师》	39.00	32.00	27.00	15 天成就 FLASH 动画高手
026	《Office 速溶派》	39.00	32.00	27.00	15 天成就 Office 高手

编号:016
真·封神演义珍藏版
◎邮购价:198.00
●会员价:178.00
极度稀缺真金白银亲情奉献珍藏版,全国限量 2004 套,内含物品:游戏音乐、开光制作过程光碟,图示四大银制护身物品。来自高山佛教国度尼泊尔手工制作西藏大昭寺活佛开光。



编号:012
特制"家游 T 恤"火爆登场
◎优惠价:45.00
●会员价:38.00 尺码参照:
S-160 M-165 L-170
XL-175 XXL-180
该衣选用 100%精梳棉制成,质地优良,穿着舒适。(T 恤图案以实物为准)
汇款注明所需尺码



编号:013
特制"家游时尚背包"
◎优惠价:66
●会员价:60
分黄、蓝两款,汇款注明所需颜色



编号:014
《经典游戏海报收藏》
○原价:38.00
◎优惠价:33.00
●会员价:29.00
大 32 开,全彩进口铜版纸印刷,240 面

邮购需知:

- "家游派"会员,享受产品"会员价",请在附言栏中写清所需产品编号、会员卡号;
- 《家游》的普通读者,享受产品"优惠价",请附言栏中写清所需产品编号;
- 以上所有产品免邮费,请按额汇款并另付挂号费 3 元/次,款到五个工作日内发货。不挂号丢失不予补寄,请谅解。

汇款地址:北京市海淀区恩济庄 18 号院 1 楼 1104 室
收款人:《家用电脑与游戏》邮购部
邮政编码:100036
咨询电话: 010-88146001/6002/6003
010-88115658
电子信箱:duhui@playgamer.com



战争的时间 · 战争的年代

发售定价:
48元

3D即时军事战略大作，战争！
现在是“战争时间”...

艰难任务，火力惨烈，现代化战争真实写照...
全新游戏图形引擎与操作系统，游戏具有超大的自由度！
兵团大战与深入敌后，开始...

两款游戏大作 · 六月末 即将发售

THIEF
DEADLY SHADOWS
神偷III致命暗影



发售定价:
58元

中世纪的神秘传说，
神偷就像幽灵一样，续写神话！

超强的3D效果，诡异的音效，完美的AI...







北京空间互动科技有限公司
Beijing Space Interactive Technology CO.,Ltd.
www.16316.com www.15315.com
地址：北京市海淀区清河安宁庄西路9号院 金泰福地大厦709，邮编：100085，电话：82743180/81



女神降临 火爆公测
席卷华夏神州
全新巨作 颠覆传统
网游唯我独尊
详情参见 www.gth-online.com.cn
绝对女神
Gate to Heavens
Live & Stylish Fantasy Action RPG Full 3D MMORPG
JYStech 授权
运营
北京金玉天立软件科技开发有限公司 总机：010－65571166
客服：010-65570303/65572929 e-mail:gm@gth-online.com.cn


ISSUE.119 2004.7
PLAY!强攻
神偷：致命阴影 剧情攻略
哈利波特与阿兹卡班的囚徒 魔法冒险攻略
信徒II 精灵之崛起 五大种族流程攻略
我是龙 完整任务攻略
重现冷兵器时代的决战——《斯巴达人》与古希腊战争
天堂II 十万个为什么(一)
刀剑Online 攻略详解
天翼之链 BOSS亲密接触活动
剑侠情缘Online 商道五德
绝对女神 土精灵成长之谜
飞行武器：3D震撼劲杆三型
玩转N-Gage 影音、网络、格机指南
DIY《极品飞车：地下狂飙》的个性涂装
Chankast抢先试用报告

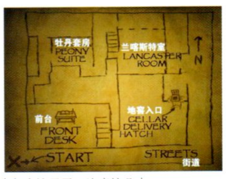
THIEF 神偷:致命阴影剧情攻略 DEADLY SHADOWS

文/风梦秋



蓝苍鹭旅馆(Checking Inn – Cashing Out)

买家佩里(Heartless Perry)提供了一个情报:有个名叫朱利安(Julian)的领主,刚跟人吵过架,现在住在蓝苍鹭旅店。他随身带着一个天鹅绒小袋子。我很少在不清楚目标价值的情况下出手,但那间旅馆守卫很少,而且朱利安把那个小袋子看得那么紧……



本关是训练关,游戏里用到的技巧基本都在这里了。注意这几点:

1、顺着提示路线的脚印前进。尽量保持在黑暗中,使水晶保持暗淡。蹲下和贴着墙(站立状态靠近墙按〖R〗)都更隐蔽。

2、按住〖Shift〗行走或按〖X〗蹲下减轻脚步声,特别是在通过金属地板的时候。

3、进屋后一处地方需要使用水箭射灭火把,按住鼠标左键瞄准,Z键缩放,放开即可射出。要取消的话按〖ESC〗或空格。点燃的蜡烛靠近按鼠标右键即可掐灭。很多时候需要靠这样来创造黑暗。如果当着守卫的面把火把或蜡烛弄灭,他会过来察看。

4、碰到锁上的门时需要撬锁。看右下角,移动鼠标顺着圆圈转动,有八个方向,在各个方向上晃动一下鼠标,圆圈动得特别厉害的就是找到了薄弱点,这时多晃几下就能打开,或者按左键直接打开。重复这一步骤,直到锁被打开。

5、游戏里会有一些闪光的战利品(Loot),要注意收集。另外除了训练关外,每个任务中都有3样特殊战利品。普通难度下只要求收集40%的战利品,包括1件特殊战利品。最高难度的要求分别是90%和3件。

6、悄悄接近柜台处老板身后,可以用棒子把他敲晕,不会醒来。被敲晕的人被发现的话也不会被救醒,但最好都扛起来藏到隐蔽的地方。

7、翻开的书和纸条都可以阅读,了解一些故事或者重要信息。

8、在朱利安房间门口有个守卫,需要把噪音箭(Noisemaker Arrow)射到走廊尽头引开他。一种节约的办法是丢东西或者跳跃,弄出点声音,然后趁着黑暗转移。


角落的战利品

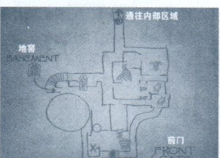
到前台检查登记簿,得知朱利安住在牡丹套房(Peony Suite)。到套房却发现朱利安不在这里。床头柜上有张纸条,约他在兰喀斯特屋(Lancaster Room)见面,署名是厨师莫里斯(Morris)。打开套房里的门来到那个房间,摸到两人身后拎走袋子。到下个房间练习应付被守卫发现的情况,投掷闪光炸弹或者用匕首,然后开门逃离。

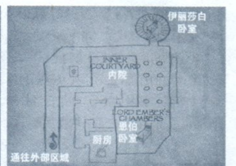
我喜欢跟"上流人士"打交道,特别是带着珍贵宝贝的。袋子里装着一枚有狮鹫图案的青铜徽章。更让我感兴趣的是他们谈话时提到要偷盗一颗大猫眼石的事情。



血统的终结(End of the Bloodline)

佩里看到徽章后告诉我,这个纹章属于卢瑟福(Rutherford)家族,这里古老的"大家族"之一。他们在南区有个城堡,还有条街道以他们命名。他们很富有,名声







书架上面容易忽略



推开箱子露出暗道

床顶上的战利品

却很差，家族内部总是勾心斗角。现在住在城堡里的是朱利安的同族，恩伯(Ember)领主。朱利安想要盗取大猫眼石，这样就能夺回城堡，占有伊丽莎白。他的计划是派手下藏在送货车里混进城堡，弄灭院子里的狮头火炬，作为内应的厨师就会打开侧门。我可不希望除我之外的其它人拥有这颗大猫眼石，也许我来执行这个计划会更合适。

射灭火炬，爬上墙头进入城堡。在守卫卧室门口有张给守卫们的通知。原来恩伯早已有所准备，在地窖门口加装了一道铁闸，只有他才能打开。

来到内部区域，沿着螺旋楼梯上去来到一间卧室。书架上找到伊丽莎白(Elizabeth)的日记，她对朱利安和恩伯都很反感，说“与一个虚假丈夫的虚假婚姻——我不在乎现在是他们中的哪一个，反正毒药对谁都有用”。从沃里克(Warwick)夫人的来信中得知恩伯的唯一好友克莱夫(Clive)患有重病，看到恩伯为此备受煎熬，她感到很高兴。

从窗户翻进恩伯的卧室，等恩伯出去巡视时进去搜索。桌子上摆着他的日记。提到那道铁闸的开关在他的书桌旁。另外他还提到两件有趣的事：楼梯间挂着的《疯狂莫蒂马》比他的其它油画加起来都更值钱；他的好友沃里克领主最初是因为接触到一颗带有诅咒的宝石而染病的，他死后宝石被捐赠给了威尔斯琼博物馆(Wieldstrom Museum)。

取得书架上的钥匙，扳动书桌旁壁上的火把。回到外部区域，来到地窖取得大猫眼石，离开。

第一天

(平时可以在城市里自由行动，到处搜刮一些东西。在有些地方能找到水箭等道具，每天都有。如果被守卫打死或掉进水里，会被关进南区的监狱。等一会儿，腰上挂着钥匙的守卫会在外面巡逻，经过门前时就能偷到。然后到右边架子上取得钥匙，拿回装备，后面的事情就简单了。)

现在住在位于南区(South Quarter)的家。出门来到黑巷。佩里说伊丽莎白雇了些人，还悬赏捉拿我。他不敢接受猫眼石，让我去宝石市场(Stonemarket)找一个叫贝莎(Bertha)的买家。

伊丽莎白留了一名手下把守通往宝石市场的路口，自己到附近的小屋等好消息，结果自然是等到了大棒。来到宝石市场，这里有间看守所，里面关着一个自称格雷伍德(Gravid)的奇特生物，他让我放他出来。我把锁打开，他就一溜烟跑掉了，留下了一张库尔谢克城堡(Kurshok Citadel)的地图。在教堂门前我听到一对男女在商量打教堂的主意，男的身上有教堂的地图。我当然不会放过。接着在教堂旁的巷子里找到了贝莎的店铺，顺利把猫眼石出手。

有人在贝莎那里留了张便条给我。原来是看护者(Keeper)亚特姆斯(Artemus)，约我在特西斯庭院(Terces Courtyard)见面。守护者委员会同意我去观看卡迪卡翻译的预言，但我首先得帮忙“取得”两样东西：铁锤教会(Hammer)保管在圣埃德加教堂(St. Edgar′s Church)中的圣杯(Chalice)；南区井下通道中异教徒(Pagan)拥有的杰克诺尔之爪(Jacknall′s Paw)。

我离开庭院，先来到教堂(先去井下也可以)。这里埋葬着他们教会历史上的英雄圣埃德加，今天是他的圣日，他们会举行整晚的仪式。



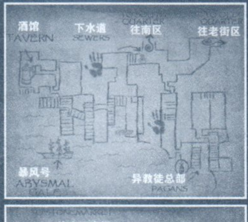
圣日前夜(St. Edgar's Eve)

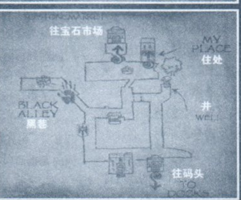
在守卫背后撬开正门溜进去，在大堂上看到两个教徒正在主教面前念祈祷文。我听到主教离开前的交代，只要教堂的钟一响他就会到这里来赐给大家祝福。桌子上给教徒们的通知提到圣符(Holy Symblo)被保管在主教的房间里。

回到正门处，打开旁边的门上楼，来到钟楼，把钟敲响后赶紧赶到东院(主教发

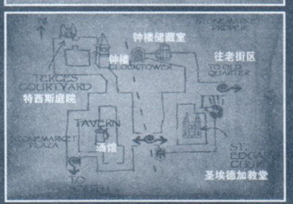
城市地图

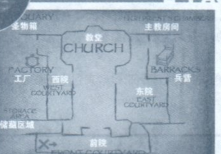








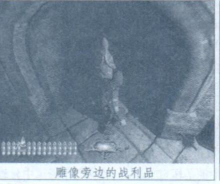


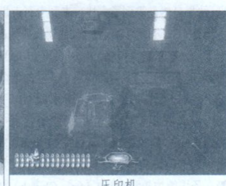


现被骗后会回到房间，不过跟在身边的那个教徒会留下来)，溜进主教的房间取得圣符。旁边还有一张给他的报告，得知需要用圣符加上用压印机压制过的齿轮才能取得保管在铁锤工厂的圣杯。

穿过西院来到铁锤工厂，在调查员德普特(Drept)的房间里找到他的笔记，提到他多年来进行的调查和两桩相同类型的谋杀事件。这两桩谋杀分别是在三十年前，受害者的皮肤都丢失了；而另一次是在那六年后，不过报告只提到尸体被“损毁”了。笔记中另外还记录着有一个老女人出现在那附近。在桌子下找到德普特的日记，提到自己对那个老巫婆的调查没有新的收获，开始有些怀疑是不是在幻想，但想到他的好友罗莉(Lauryl)和那些死去的人们，而且只有他一个人在调查此事，他又坚定了决心。

在附近储藏物资的区域找到齿轮，拿到压印机处压好后来到隔壁，用圣符和齿轮打开并降下铁笼，取得圣杯，离开。

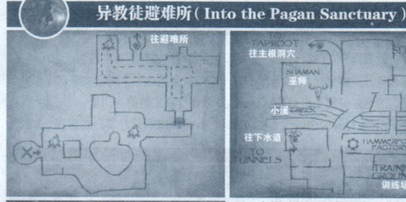

雕像旁边的战利品


压印机

第二天

今天要做的就是到井里取第二件东西。

异教徒避难所(Into the Pagan Sanctuary)

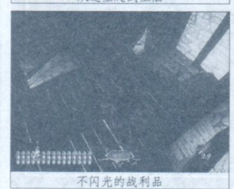




来挖矿的人商量一番后进入了地道，但还有两个留在火堆旁。我正在考虑怎么绕过他们的时候，前面传来喊声，他们跟异教徒打起来了。那两人举着锄头上去帮忙。趁此机会我往左走另一条路，来到一个放着宝箱的洞穴。从钉在支架上的通知中得知可以在下水道找到地图。


从这里爬到上层

从旁边的通道来到下水道。上面有人守着，我钻过左边的通道。噢！一只巨大的怪物在水道里走来走去。我赶紧爬上梯子。在角落的宝箱里找到了地图。然后爬上附近的梯子来到了避难所。残垣断壁上贴着一张给巫师们的通知，提醒他们若要去拿杰克诺尔之爪时，必须先进行根源仪式，否则会遭遇不测。


不闪光的战利品

在巫师的房间(注意这个房间里有样东西虽然是战利品却不会闪光)找到了关于仪式的说明，要在主根洞穴中的祭坛标志处依次供奉三样东西：水、泥巴和血，或者是肉。在房间上层我找到一本小女孩的日记，提到她把黄金头梳藏在了卧室的椽子上。

沿巫师房间外的楼梯来到地下室，进入主根洞穴。分别用水箭和苔藓箭射中祭坛左右两边的标志，然后杀死女巫把尸体丢到中间的标志上(战斗中要把血溅到上面不太容易。打晕的不行，如果已经打晕，可用箭或匕首解决)。主根裂开，树根移开，露出了杰克诺尔之爪。取得后离开。

第三天

来到特西斯庭院，亚特姆斯带我到附近，打开了一道暗门。

失明的守护者卡迪卡宣读预言，一个面无表情的小女孩担任她的助手，协助翻译。“无记载的时期(The Times Unwritten)”、“文字的死亡”、“兄弟与背叛者”。只知道预言中反复提到这些。在如今已成为第一看护者的奥兰多的办公室，他答应了我的要求，允许我进入图书馆寻找更多的资料。

离开办公室后。把门的守护者交待我去找爱守尔德(Isolde)要开门的象形文字，才能离开图书馆。另外亚特姆斯从铁锤教会和异教徒那里带回了消息。听到这个我有不好的预感。

在图书馆上层我找到看护者拉夫(Rafe)的日志，提到他渴望再次前往遍布奇异怪物、隐藏着许多秘密的沉没城堡(Sunken Citadel)，寻找对他们来说非常重要的象形文字之钥(Glyph Key)。在下层我找到看护者委员会对此事的讨论报告，其中提到象形文字之钥可以打开责问概论(Compendium of Reproach)，那里面有关于解决黑暗时代问题的预言。城堡入口位于码头下水道。在旁边的桌子上找到了抄写员爱尔生(Elsan)写给他朋友的信，其中谈到他的一个重大发现：他在抄写一段资料时发现里面提到了概论，说它“会由可怕的风暴带来”。他联想到了后来一则关于一艘鬼船的报告，而鬼船的名字是“暴风(Abysmal Gale)”，两者是一个意思。

看来资料就这些了。到旁边找到亚特姆斯，他说两个派系都发现是我偷了他们的宝物，我得替他们做点事情才能赎罪。桌上有铁锤教会的德普特给我的信，另外码头异教徒的总部门口有女祭司戴安(Dyan)给我的信。德普特的信里要求我帮他们做一些事情：除掉蚕食金属、破坏他们工作的锈虫，还有消灭它们的头号敌人——亡灵生物。为此，他们特地给我的箭施加了祝福。目前他们的人在街上见到我就会动手，但如果我能完成这些任务，与他们的关系改善，就能相安无事。如果再偷盗他们的东西或者杀死他们的人，关系就会恶化。如果我们的关系达到一定程度，他们也许会允许我进入老街区(Old Quarter)的硬木城堡(Fort Ironwood)。最后他私人请求我帮忙调查关于老巫婆的消息，如有情况可到位于奥尔戴乐(Auldale)酒馆附近的工作室找他。

在隔壁房间找到贤者给抄写员的留条，让他做完工作后帮他到图书馆禁区(Forbidden Library)取回看护者中心(Keeper Compound)的地图。在卧室里我找到某个看护者的日记，他想写一本关于看护者组织本身的论述，申请到看护者中心查阅资料，却被干脆地驳回了，而且随后还被了降级，这令他感到困惑。在一张椅子上有抄写员帮亚特姆斯查到的资料，提到有五件拥有意识的神器，可能是对抗邪恶力量的一种远古保护的一部分，其中包括“心(Heart)”和圣杯。

接着我来到后面的区域，墙上的通知以及支架上的书提到卡迪卡正拼命研究关于“兄弟和叛徒”的含义。爱守尔德就在中间，她让我去接触旁边墙上的象形文字，获得打开看护者所用的密门能力。

在后面的厅里打开一条通道(离开图书馆前，最好到禁区逛逛)。现在街上出现了铁锤教会的人，看来我得尽快帮他们除掉那些锈虫，改善关系，行动才会方便。

回到南区来到通往码头的大门旁，开启一条通道来到码头。

戴安的信贴在路边墙上，有两个异教徒守着。戴安要我做的是把苔藓箭射到他们做了绿色标志的墙角石上(看到附近的绿色符号，估计大多数人都会上当受骗，其实是一种深绿色的墙角石，拉近才会看到上面雕有符号)，这样那里就会生长出藤蔓来。另外也可以每天到他们的地盘上找一种元素卵，呈新月形，一个人高。把对应的元素箭射到卵上增强它们的力量。关系改善后他们会允许我进入他们的地盘。

在一间店铺买到了攀爬手套(跳到石墙或砖墙上即可攀爬)，然后来到下水道，打开通道进入沉没城堡。



图书馆禁区

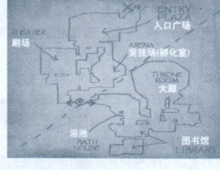
图书馆后厅有道门通往禁区。门口有人守着，把他引开（不能走近被他看到，那样就算再躲开也没用了。把火把弄灭也没用，只要接近门前就会被发现）后快速把锁撬开溜进去。

在一楼和二楼的拐角处有一份看护者多佛尔（Dover）的日志，提到看护者们似乎掌握从动物身上吸取生命力来延长寿命的方法，也有人这么做。在二楼我找到地图。还有一份委员会会议的记录，那次看护者贝里尔（Beryl）想要陈述关于几位失踪的看护者之间共同点的研究报告，但委员会没有让他当场宣读，而是让他在会后散发给委员们分别阅读。三楼一份指南提到"执行者（Enforcer）"，愿意不惜一切代价保护平衡的助手经过严格训练后，执行特别仪式可以变成执行者，但无法转变回来，从此就只能通过心灵感应来沟通。

在三楼尽头的房间有一个书架上空空如也，在旁边的书架上找到了按钮。书架移开露出暗道，后面密室里有三尊高大的雕像，中间放着一本书。里面摘录了这么一段话：对付"邪恶者（Evil Ones）"的保护将被找到。"最终象形文字（The Last of All Glyphs）"谁都能看到但无法理解。"眼睛"将由那个还没有"记号（Mark）"的人带来，这两者只有未记录的时期来临时才会到来。



沉没城堡（The Sunken Citadel）



地上有红色的标志，大概是那位叫拉夫的看护者留下的。这里有奇怪的生物在巡逻，跟我从牢房里放走的那位样子差不多。台子上有本书，短短一段话就写清楚了这个种族的历史。他们称为"库索克人（Kurshok）"，自认为是世上所有生物中最勇敢最聪明的，他们的国王格鲁力雅克（Gruliac）更是威武。自豪而生虚荣。他们建造城堡和战舰，互相争斗，尽管如此，在利夫王（Leaf Lord）的所有生物中仍然最受恩宠，国王被赐予拥有力量的王冠。虚荣而生愚蠢。得到王冠后，"漂亮、强壮、伟大"的国王宣称自己比利夫王还要了不起。愚蠢导致末日。愤怒的利夫王打开大地，把他们驱逐到不见天日的地下。国王奋勇战斗，保住了王冠，但失去了双手。

从右侧绕到后面的洞穴，石棺上找到巫师给手下的命令，让他们到大殿寻找王冠。想不到异教徒已经插手了。在剧场入口处还找到异教徒给巫师的建议，说要顺手取走钻石灯。通过剧场后又找到一张向巫师求助的条子，说把战争号角丢在孵卵室了。图书馆地上有页日记，是看护者留下的，提到他们沿着走廊一直向上时看到一张金丝织锦。后来有人受伤了，他们得回去获得补给和增援后再来。在图书馆内屋我找到了拉夫的骨骸，旁边还有象形文字之钥。我翻看他的日志，里面提到看护者戈得沃（Gadwall）拒绝他参与探索的请求，委员会也并未对此投票。他还不能使用他上次探索时的日志，因此资料和地图都不完备。后面他说找到了钥匙，但是在库索克人追赶之下逃进了这间房间，把门封死。可是这里没有别的出路。他最后有许多疑问，库索克人看起来并不想要钥匙，而且还感到恐惧。

到大殿取得王座上方的王冠，离开。


织锦


柱子顶上的战利品

第四天

今天该到鬼船上找那本概论了。船上果然遍布僵尸。穿过走廊右侧一间舱室来到另一边的走廊上，尽头处是船长的舱室，他的日志描写他们正心情愉快地返航，但第43天的日志还没有写完就中断了。回到走廊上，从旁边舱室里地板上的洞落到下层，到旁边舱室爬到上层，来到下层的走廊上。通过一间舱室地板上的洞落到底层的货舱。出去来到走廊上，穿过尽头处的门，来到一间舱室，找到了货物清单，船长在上面写了一些话，提到他与其说是商船船长，还不如说是海盗头子。他们找到一个洞穴，想把他们的战利品藏在里面，却没料到已经有别人在里面藏了东西——一块有奇异符号的厚金板。他还提到在自家附近悬崖下有一处秘密船库。看来这东西是在他家里。

我回到码头，跳上小船，前往船长的家，已成寡妇的莫伊拉（Moria）夫人也许知道金板藏在哪里。



寡妇莫伊拉的家（The House of Widow Moira）

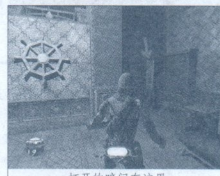


穿过通道来到守卫房的地下室。过了一会儿，一个守卫上去巡逻（好像取档后他就会楞着不动，偷走桌上的钱他才会起来）。跟着上去，来到院子里。爬到大门上方的屋顶上（如果没有攀爬手套可走正门），打开小门进入储藏室，捡到一把钥匙。然后爬上梯子来到房间里，桌上找到仆人斯坦迪什的日记，他在窥觑莫伊拉的财物，但一直都找不到，她还说到实在找不到就偷走浴室的银镜算了。在另一间房间找到仆人柯蒂斯的日记，提到他在尽力保护莫伊拉夫人，但她似乎有些神志恍惚，甚至把船长的幸运古币当小费赏给他，他准备把它拿到图书馆去查一下价值多少。

来到后部区域，在书房找到船长出海前的日记。他琢磨不透那块金板的秘密，把它收藏在密室中准备回来再研究。在楼上的卧室有他的留条，交待他的妻子打开留声机。打开留声机，听到船长给他夫人的留言，说如果他没能回来的话，可以到密室取得他留下的东西，方法是按书房里的隐藏开关，会暂时打开内部区域一楼卧室的正下方房间里的暗门。


桌子上的秘密开关

通过房间里的旋转楼梯来到塔楼上，无法接受现实的莫伊拉夫人蒙着眼睛，时而喃喃自语，时而哼着歌，沉浸在悲伤之中。她把我当成了宾客，说她想喝葡萄酒。我就做一次好人吧，跑到厨房拿了一瓶给她（丢在她面前，她会表示感谢）。


打开的暗门在这里

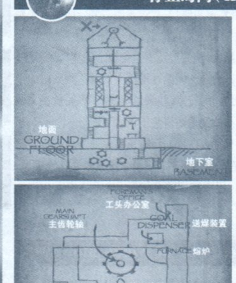
去书房按下桌子上的开关，穿过圆形大厅，进入那间房间，墙上果然开了一道门。密室里有船长的留条，旁边是那块厚金板。他给妻子留下了一大袋金币使她能够维持生活，至于金板，搞不懂是什么东西，就让她不用理会。想到那个可怜的女人，我这次倒是不想动那袋钱（但是高难度下不拿的话不要说100%，就连过关要求的90%都达不到）。取得金板，离开。

第五天

赶到图书馆禁区（并不能真正进去，到门口就会播放动画，之后就直接出去了），卡迪卡用钥匙打开训诫，向大家宣读了其中的预言：当时间停止流动时，众人便会得知谁是"邪恶者"。奥兰多认为我们应该耐心等待，不可能去干涉预言的实现，但我不这么认为。我要进入钟楼，破坏时钟。

来到钟楼外，爬上高处，找到了进入塔楼的管道（管道口有象形文字）。

停止时间（Killing Time）



（钟楼是铁锤教会的地盘。不过任务中所作的都不会影响友好度。）

往底层前进，在一张桌子上找到了设计图，看来要停止时钟，得打开送煤装置，关闭排气开关，最后启动停止装置。桌上还有这里的负责人德伯勒神父的日志，明明是闲着没事偷喝酒，还说成什么进行分割时间的伟大工作后安慰自己。在下一层找到一张维修记录，里面提到两次对主钟摆控制部分一个齿轮的更换，更换铜齿轮后很快损坏，因此更换了钻石齿轮。

爬楼梯到下层，这里很深，围绕中间的支柱有许多平台，旁边墙上还分布着一些平台，有神父在上面守着。爬墙下去来到地上，进入钟楼下部。下楼梯后看到角落有个神父面对着窗户，背后有本摊开的书讲了一个故事，说“建造者”观看铁匠铸造。铁匠放好锭铁，举起铁锤。这时建造者吹了一口气，锭铁变成了金子。铁匠叫了起来，因为他失去了可以制造工具或刀的上好锭铁，虽然黄金更值钱，却更无用。于是建造者又朝他吹了一口气，铁匠再也动不了了。

继续往下（搭升降梯下去后，如果让升降梯升上去，就能直接落到送煤装置顶上），在一道铁门前有两个守卫。只能稍微探出身子把火把射灭。再搭升降梯下去就来到了底部控制装置处。在旁边的工头办公室找到一张地图。

扳动那两个开关，然后启动停止装置。破坏比我预想的还大，整个钟楼倒塌了。但似乎没有任何事发生。现在只能回到图书馆，希望卡迪卡的研究有所进展。


钻石齿轮


不易发现的战利品

第六天

钟楼倒塌时落下的火焰和石头挡住了通道，绕了一圈回到图书馆。令我意想不到的是，卡迪卡被谋杀了，奥兰多听不进去别人的意见，坚持认定我是凶手。我逃了出来，来到老街区（Old Quarter）。奥兰多派出了执行者追杀我，也许这个街区的买家能够提供帮助。

前面有个象形文字，可是我触摸之后却无事发生，不知道怎么回事。前进来到通往硬木城堡的路口，两个执行者守在这里。这时从堡垒走过来两名铁锤教徒，双方打了起来，我趁机溜了过去，来到东南边二楼的黑店。但是买家已经倒在血泊中。在房间里找到一张给我的条子，让我回到南区的住所去，“他们”会帮助我。署名是“一个朋友”。我现在还有什么选择呢？

回到家里，打开门就看到一具尸体，里屋还传来脚步声。赶紧走到靠近里屋的角落躲着。一个执行者出来查看。趁机溜进里屋躲起来，等执行者进来时将他放倒。桌上留着一张字条，约我到老街区的墓地见面。为了证明他们的诚意，他们还让我到黑巷去看看有什么不寻常的东西，那会帮助我暂时躲开执行者。

来到黑巷，原来是个传送门，把我直接带到墓地。三个看护者在这里等待，他们相信我是无辜的。看起来首席看护者奥兰多才是罪魁祸首。象形文字通道也是被他封住了。令我感到不可思议的是，钟楼倒下时，塔尖正好指着奥兰多的办公室。他们告诉我图书馆里有秘密通道通往看护者中心，我要回去找到证据，揭开奥兰多的真面目。

回到宝石市场，来到图书馆入口处，象形文字无法使用，但上层还有一个入口。进去后来到楼上奥兰多的办公室。桌子上有封“C.”给奥兰多的信，赞同他对我的疑虑，怀疑我是那个“兄弟和叛徒”。

角落就是通往中心的地道。要做的事情很多。奥兰多的房间应该在最高层，他喜欢俯视人们。亚特姆斯一直没有出现，他的房间位于宿舍旁边，我也应该去看看。还有卡迪卡被谋杀的现场。另外今晚委员会还有会议，也许我能打听到些什么。

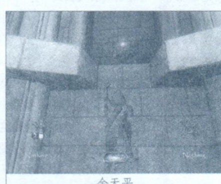
兄弟与背叛者（Ol Brethren...and Betrayers）



进入中心。在餐厅找到一份报告，说印布里斯论集总算安全送到了，将被立刻送到抄写室抄录副本。在宿舍楼上有份奥兰多下达的通知，其中提到可让亚特姆斯用看护者戒指打开通往他住处的通道。楼下是亚特姆斯的房间，他的日记中表明他不相信我有罪。他认为奥兰多心里已不存在平衡，他的决定太轻率。他还提到守护者莫洛捐献了一座金天平，摆在贤者图书馆。最后他说对于那个潜伏的人已经有点线索，将花几天时间去调查清楚，这次行动未经批准，他也不准备带长袍和戒指以免出事后危及组织。

用戒指打开楼上的暗门，来到奥兰多的房间。翻看他的日记，发现事情跟我们猜想的大不一样。他对我的加入感到不满是因为认为我心中不存在平衡，也没兴趣追求学问。而他最信任的同事卡迪卡被谋杀促使他对我更加敌对。只有卡迪卡能够胜任翻译工作，平时协助她的小女孩歌玛尔（Gamall）还未经训练，但也只能提拔她了。关于卡迪卡他提到一些奇怪的事情。卡迪卡给他送来指示，却没有在会议上说什么。最奇怪的是在她死后他又收到了指示，他这才发现不对劲：如果那不是卡迪卡，那么他长久以来到底在听命于谁？最后他提到解决我之后将用火融掉封印。我在书架上找到了那张署名“C.”的指示，警告说：如果是你安排加瑞特逃走，看护者法规将给予他更重的叛逆者罪名，那时你就不得不处死他了。

我从墙上取下封印，丢到壁炉中烧掉，然后回到贤者图书馆，打开通道，来到底层，进入卡迪卡的房间。卡迪卡已经变成了石像。她面前有本关于“神器”的论述。提到追踪神器的历史也就是追踪斗争和混乱的历史。每当它们出现，不是发生战争就是发生大灾难。其中一些拥有自己的意志，或者是共同拥有一个意志。拥有它们的人都受到影响而备受折磨，只有王冠除外。这些神器从未聚集在一起，如果发生这种事情，谁也不知道会有什么后果，也许是世界的末日，也许是一个全新的开始。在里屋石像鬼雕像的嘴里有张纸条，居然是给我的，说“我知道你在找什么，你在找我知道的”。


金天平

我来到雕像厅藏了起来，一个身影出现了，老女人的声音，念着咒语，大厅震动，两个石像活了！她命令他们找到并除掉我，然后在墙上打开一道门，溜走了。我避开沿途的石头人，溜到了通往旧街区的出口处。看护者仍然把我当敌人，能帮助我的也许只有铁锤教会的德普特了。

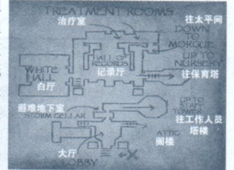

爬到高处得到战利品

第七天

旧街区整齐的屋顶很方便我行动。来到奥尔戴乐区。在酒馆附近找到了德普特的工作室（走到窗口即可）。德普特跟我讲了他小时候目睹好友被老巫婆杀死的经历。那是在旧街区的页岩桥孤儿院（Shalebridge Cradle），后来改成了精神病院。发生一次莫名其妙的火灾后，再也没人敢接近那里，人们说那是被诅咒的地方，比鬼屋还要可怕。也许到那里能找到关于那个老巫婆的线索。但我首先得找到地图。在那位被害买家的房门外，屋顶下面的木条上，找到了一个叫做布兰德（Moresy Blander）的人的遗书，原来他是孤儿院的设计师。他的遗愿是把孤儿院的建筑设计图跟他一起葬在铁锤教会堡垒的地下墓穴。来到硬木城堡地下墓穴，往右走下楼梯，穿过房间找到一口没有盖的棺材，躺在里面的正是布兰德，手里还抓着设计图。现在可以去孤儿院了。



盗窃孤儿院（Robbing the Cradle）



打开地窖的门，往里走，看到向下通往地下室和向上的楼梯，爬上去来到通往工作人员塔楼的门前，但必须先恢复电力才能打开门。往右走来到大厅，一纸留言上提到治疗室有套银制的外科手术工具。从西边的楼梯上去来到寝室，一张纸条上提到把一袋金牙藏在了太平间。

回到大厅，从东边楼梯上去，经过财务室来到走廊上。沿旋转楼梯上到阁楼门前。里面传出拼命敲门的声音，但打开门却发现里面根本没人。在箱子里找到保险丝。阁楼里还有一幅肖像画（点一下画像），画里的女孩子看起来跟歌玛尔一模一样，真是不可思议。我这么自言自语着，没料到竟有一个女孩子的声音回答了我。同时箱子旁一滩血迹上方出现了一团蓝色的光芒。她说自己叫罗莉（Lauryl），希望我帮她离开这里。首先到避难地下室找到装着她的血的小瓶子，从大厅的排水管丢下去。

来到地下室，在架子上找到了罗莉的血瓶。奇怪的是它还是热的。在另一边找到发电机，换上好的保险丝，电力恢复了。回到大厅把瓶子从楼梯下的排水管丢到外面。罗莉又请我到白厅去找到她的睡袍，拿到太平间烧掉。

来到内部区域。在记录厅书架上找到出纳员的信，提到把医生送给他的名贵葡萄酒保管在办公室里。在通往保育塔的房间找到一张纸条，似乎是某个孤儿写的，提到他们都被转移到保育塔，可能是要腾出更多房间给那些病人。

通过白厅，来到五号病房，墙壁看起来似乎松松垮垮的，搬开几块石块，原来睡袍藏在这里。拿到太平间烧掉后，罗莉告诉我，应该到精神病院的过去记忆中去寻找线索。只要把病人喜爱的玩具拿到适当的地方就可以作为那个病人进入过去的记忆中。


设计师的尸骨


从这个窗口跳出去

在记录厅有关于病人的资料。1号病人喜欢戴一个蜡面具遮掩残缺的脸，被紧闭在隔离室中；2号病人被允许携带一套钝器，可以去餐厅（也就是白厅）；3号病人有一支未点燃的蜡烛，经常梦游到太平间；4号病人有一套装在木盒中的修钟表工具，有时被允许到治疗室A表演修理技巧；5号病人有一架望远镜，每月被允许去一次天文室；6号病人携带她的死胎的骨灰瓮，被允许到锻炼的院子（在前部通往后部的入口前）里散步；7号病人每个月可以带着他的木制鸟屋到阳台（从记录厅前的休息室爬上梯子）上两次；8号病人可以带着她的维克裘拉（Viktrola）到治疗室B进行舞蹈表演；9号病人有一个火绒箱，表现好的时候会被允许在休息室点火。

在治疗室A椅子上找到蜡面具，拿到1号病房戴在吊着的蜡人脸上，来到了精神病院的记忆中。罗莉让我到保育塔找到她的日记，拿到太平间烧掉。并交待我不要被守卫抓到，那样玩具会被夺走，就会从记忆中离开，得另外找一个玩具才能再次进入。

到保育塔一张床下找到日记，在尽头的桌子上找到关于一桩谋杀案的报告。一个女孩子和德普特玩躲猫猫时被杀害了，现场只有一滩血迹，找不到尸体。他们认定是某个病人杀了她。这时罗莉告诉我。她躲在阁楼，德普特没有找到她，老巫婆找到了她。她想逃，可是门锁上了。

把日记拿到太平间烧掉后，她又让我到治疗室找一些“溶解液（Dissolution Serum）”，拿到阁楼那滩血迹处使用。完成后，她说这下她不会再被精神病院记住，就可以离开了。到大厅跟她会合，跟着她往门口前进，准备离开这里。

但是没能成功。罗莉说我在这里待太久了，已经被记住了。她让我到地下室去，把自己锁在笼子里，这样就可以作为自己进入精神病院的记忆中。进入记忆中以后，她教了我一个办法：到工作人员塔楼最高处，那有扇窗户是打开的，从那里跳下去，精神病院会以为我死掉了。

罗莉的方法没错。我逃离了那可怕的地方。

第八天

罗莉的鬼魂一路引着我来到硬木城堡的地下墓穴，打开了一道暗门（就在设计师棺材附近），密室里有口石棺，我把罗莉的血倒在布上，擦掉了石棺上的象形文字封印。我当然不知道这时看护者们正在听歌玛尔宣读预言：“我将看到看不到的，我将说出真相”。我看着罗莉的灵魂逐渐成形，而与此同时，歌玛尔正痛苦地吐血，她的外表碎裂，变成了恐怖的怪物——她就是那个老巫婆。罗莉告诉我，老巫婆把她秘密葬在这里，封印住她让她的灵魂无法逃脱，这样就可以假借她的样子。

罗莉得到了解脱。现在我得赶紧赶回图书馆去通知看护者们。到了那里只见一片狼藉，幸存者都哭丧着脸。歌玛尔偷走了圣杯和杰克诺尔之爪。现在只能由我来找出她的巢穴、偷回这些东西并搞清楚她拿神器干什么。

来到奥尔戴尔，看到泵房的门被一棵树挡住，旁边贴了一张通知。原来戴安用她的预示能力看到有恐怖的东西住在沟渠中，因此把水位调高并封锁泵房，以免教徒或市民无意中闯入。来到公园，戴安把她的护身符给了我，那可以令那棵树消失。到泵房降低水位，打开旁边的盖子进入沟渠内，穿过尽头处的管道，来到了歌玛尔的巢穴，上楼来到她的卧室。

床上的日记记录了关于“释放之象形文字（Glyph of Unbinding）”的事情，它可以擦除给予石头人生命的象形文字，如果我得到它的力量，用我的棒子从背后敲中石头人的脑袋就可以令它们粉碎。因此歌玛尔把它带回来藏起。我得把它找到。

在其它房间里还找到一些她的日记和文件。有份简单的日记中，对于我的名字频繁出现在预言中，却没有她的，她感到嫉妒。有本书记录了我年轻时的那任翻译者给委员会的最后信件。一封是推荐卡迪卡作为继任者，研究黑暗时代的来临将是她毕生的工作，最终也将导致她的灭亡，卡迪卡清楚这一点，接受了她的命运。另一封信提到“变形之象形文字”可能存在，这种形态可以变化的象形文字非常危险，对于任何看护者都是极大的诱惑。以前的看护者可能曾经找到过它，但后来这种知识又遗失了。有篇日记里她在回忆过去，说到她会永远记得桑莫索尔特（Somersault）发现“她的象形文字”的那天。然后是愚蠢的范多林（Vandolyn）与他们一起研究用象形文字的力量延缓老化的事情，这使她变得更加强大。后面提到“最近”的事情，她借用罗莉的皮肤来伪装自己。她对于轻易地用信件操纵奥兰多感到得意。她把所有提到她的书从图书馆拿走了。至于将来，她会把变形之象形文字给她的追随者们。充满秘密的时期将会结束，一个全新的时代会来临。在一本迪加（Daegar）的记录当中提到他们发现了新的象形文字——变形的象形文字，可以偷取其它象形文字的样子。很快兴奋变成恐惧，怕它落入居心不良的人手中。因为看护者都是凡人，而凡人都有弱点。由于无法摧毁它，就只能把它封印起来。他警告后人千万不要试图解开它的封印。负责此事的四个人分别是迪加、桑莫索尔特、范多林和歌玛尔。

在房间里还找到了那两件神器。然后来到院子里，爬上西面的墙，在最高处往右移，落在阳台上。进门来到了歌玛尔的秘密图书馆。桌上摆着城市的地图，上面画着一些圆圈，摆着五个棋子。这时亚特姆斯出现了，他已经读过这里的书，都是这些年

来看护者图书馆丢失的。歌玛尔用象形文字的力量延长寿命，长久以来就躲在这里策划阴谋。但他还不清楚地图的含义。我看看地图，马上明白了。棋子代表那些神器，正好吻合南区喷泉等一些标志性建筑。把棋子放好一个象形文字的样子就隐约浮现出来。原来歌玛尔收集神器是为了得到最终的象形文字。但亚特姆斯纠正说，她是为了摧毁它，这是除了我之外她唯一惧怕的东西，如果得逞，她就会变得不可战胜。我感到疑惑，奥兰多等守护者们就是让我摧毁它的。亚特姆斯说那是因为事关重大，他们没有完全说实话。他会回去向他们了解真相。剩下的神器都在博物馆，他希望我抢先得到它们。然后到庭院跟他会合。

释放之象形文字就在旁边，现在我可以摆脱那些石头人了。旁边的日记提到"心"和"眼睛"由于它们自己的意愿而自然地进入了博物馆供人观赏，这样它们就可以伤害、诱惑、污染脆弱人类的内心。而一直无影无踪的王冠最近也被送到了博物馆。楼上一本书记录了远古的看护者们关于最终象形文字的说明。他们想到看护者无人看护，将来可能会变质。为此他们创造了最终象形文字，在关键时刻能够阻止灾难。但他们又担心它还不到需要的时候就被启用了，于是有五位守护者自愿牺牲，创造了五把钥匙，也就是五件有各自意识的神器，它们不会情愿聚在一起，导致自己的毁灭，除非时机成熟，"救世主"出现的时候。他们为未来作了这些准备，希望未记录的时期永不会来临。

离开，来到博物馆门前，听到一对男女的谈话，他们是格雷厄姆夫人的子女，她制定了一个盗窃博物馆的计划，他们已经挖了一条地道。（从男的身上摸走钱袋的话，同时也会得到地图，虽然没有任何显示）然后来到附近一道门，进入地道。老街区的买家居然给我留了个条子，说格雷厄姆夫人在她那里订做了逼真的赝品，准备在进入博物馆后替换真品以免守卫察觉，但他们可能嫌价格太高一直没有去取，也许我会感兴趣。我就先到她那里各花750块买下了"心"和王冠的赝品，还花1500买了地图（如果到过店铺而不买地图，那么博物馆门前偷到的地图就不算数了，不管是先偷还是后偷）。



《闷棍》（Still Life with Blackjack）

（注意这关有件小东西不闪光。）进入博物馆内，给游客的说明里提到特殊陈列品在西翼、东翼和中庭。给工作人员的通知里提到波特厅和特西罗厅楼上各有一个电源开关，可以暂时关闭对应区域的的所有电子防护系统和灯，过一段时间电力会自动恢复，这时安全门会复位。

在大厅东边堆杂物的房间找到一张纸条，谈到门厅二楼那幅最贵重的油画是赝品，但是逼真到连艺术品交易商都看不出来。在接近东翼的大厅时听到两个守卫谈话，提到这种防卫装置怕水。大厅里陈列着"心"，果然，用水箭射中防护装置其中一根就会让它暂时失灵，虽然时间非常短，但足够了。

一楼走廊的西侧尽头有封游客给馆长的信，赞扬陈列于特西罗厅的雕像非常壮观，挂在脖子上的大奖章（Coethe Medallion）也很漂亮。在西翼大厅取得王冠。然后往北来到博物馆后部。这里是在内院的上层。前进进入特西罗厅，左边角落是电源开关，有人守着。往另一边走来到中庭二楼，我没有看到"眼睛"。但它的声音传入我的耳朵。它在召唤我，有一个秘密要告诉我。

在馆长办公室看到一张公告，提到格雷厄姆夫人的两个子女潜入博物馆被防护装置杀死。一封给馆长的信通知说他的单片眼镜在检查"Cornelian Oddities"的时候遗失在那里，为了不弄脏它，眼镜还留在原地。阳台上有个开关，拉下后中庭中央的地板移开，升起一尊高大的女子雕像，"眼睛"就在她手中的杖头上。（"眼睛"要说的秘密就是这个，如果先到中庭中央去就会听到。）我回到靠近中庭的栏杆旁，等雕像转过来的时候取得"眼睛"。它说通过我的那颗眼睛看到了许多有趣的事情。之后又跟我说了几次话。说它们同意跟我走，说它们和我有许多共同点，都有记号，都是作为历史的一部分，而不只是观察它。它还为我能一直活下来而感到意外和佩服。



扳下开关升起雕像



挂着大奖章的雕像



这个不闪光的小东西实在是太难发现了

三件神器都到手了。我原路离开博物馆。嘿嘿。号称"小偷绝缘地"的博物馆里几乎所有值钱的东西都被我席卷而去，不知道明天的报纸会怎么说。令我感到纳闷的是歌玛尔始终没有出现，不知道她整晚都在干什么，我有不好的感觉。

第九天

刚走出地道我就碰到了亚特姆斯，他二话不说就让我把神器都交给他，看起来不太对劲。这时奥兰多赶到了，他被亚特姆斯说服，清醒过来了。他说："我原以为钟楼是指着我，其实是指着所有看护者。象形文字的力量对于我们来说太强大了。我们以前依靠它们成为城市的看护者。但现在我们却无法维持安全。最终我明白了为什么预言不再揭示未来。象形文字成为了我们的看护者，我们无法再用它们来保护关心的事物。"他告诉我，我是应该使用神器的那个人，但不是摧毁最终的象形文字，而是……"亚特姆斯"一直想阻止他说下去，听到这里再也忍不住了。她现出了原形，将奥兰多杀死了。我赶紧溜走了。

现在要做的就是安放神器。把"心"放到奥尔戴乐广场的奥尔戴乐先生纪念碑上，把圣杯放到硬木城堡的灾难纪念碑上，把爪放到码头的首次登陆纪念碑上，把王冠放到钟楼底部的储藏室，最后把"眼睛"放到南区的喷泉中。城市里遍布石头人，老巫婆也出现在每一个关键地点。但我还是一个一个把神器放好了。这些神器面临它们的结局，途中"眼睛"说了一些感伤的话，但它们仍然要面对自己的命运。"眼睛"还告诉我，它与我分享血与肉。失去眼睛对我来说很痛苦，但那正是我成为"救世主（The One）"的原因。只有我能与它协调，只有它能够启动最终象形文字"挽救"。

最后我把眼睛放入喷泉内，我的手上出现了一个看护者的记号。"挽救"出现了，正抓住我背后的石头人额头的象形文字被抹去，老巫婆的力量也消失了。所有的象形文字都消失了，书上只剩一片空白，看护者中心曝露在市民们眼前。圣杯和爪分别返回了铁锤教和异教徒手中。

当我在街上走着的时候，一个小女孩的手伸向我的钱袋，我抓住了她的手。"我饿。"我想起当年自己的遭遇，笑了。"碰到一个看护者可不容易，特别是最不愿意被发现的那个。"■

附录一：支线任务

南区（South Quarter）

在房东的房间看到他的日记，提到他被什么人勒索，每天都得把钱放到黑巷下水道栅栏下。

宝石市场（Stonemarket）

1、在宝石切割匠家里看到他的日记，他打算黑吃黑，把两个小偷交给他切割的宝石藏起来一部分，为防万一他把这些宝石藏在了特西斯庭院石像鬼雕像后面。上楼时会听到两个小偷和他一起回来，逼迫他交待宝石在哪里，然后打算杀了他。到庭院雕像后可找到一把宝石（Handful of Gems，没有闪光，对着雕像按一下就是），价值200。

2、在去庭院路上的一栋房子楼上，会听到一个自称"神偷加瑞特"的在跟人谈生意。按对方的要求到武器店偷一把金匕首，然后放到教堂外的捐赠箱里。离开这个区域再来时，就会看到里面有三堆金币。

码头（Dock）

在码头听到两个守卫谈论旁边一株异教徒树苗，异教徒想把它种在总部，而铁锤教会则想把它拿到旅馆烧掉。选择一种，可以大大提高友好度，而且不会削弱跟另一个派系的关系。

老街区（Old Quarter）

1、从黑店外的平台钻进通道进入一户人家，翻看日记得知主人是名城市守卫，每晚都从这里的旅馆敲诈一瓶昂贵的葡萄酒（150）。

2、如果前面的锈虫都有解决，现在应该可以去硬木城堡了。有一个虔诚的女信徒希望把她兄弟的棺材埋在铁锤教会的墓地。可是那里却出现了消灭不完的僵尸，他们正为此而头疼。在通往码头的入口附近有个地道，一个巫师躲在里面。进去翻看他的日记，原来是他用法杖令僵尸不断出现，为了阻止那个人埋葬在铁锤教会墓地。那里没有绿地，尸体不能成为树木的养料。他想要对墓地的墙角石施法让那里长出青草，但是一直没有机会。解决这个事件，可以偷走巫师的魔法杖（不值钱），也可以到墓地射墙角石（在角落一颗枯树旁），两种做法分别增加铁锤教和异教徒的友好度，另一方的友好度也不会下降。

3、去孤儿院前，在死去买家的家门口有张给他的纸条，按上面的要求，当晚到码头酒馆二楼，用水箭洗掉血迹，在不被人发现的情况下把尸体丢到外面海里，然后可以在买家门外箱子里找到三堆金币。

奥尔戴乐（Auldate）

在广场听到两个人谈话。原来是"小刀"吉米在威胁金匠，他把金匠铺给封了，只要他还活着就不许他开业。而金匠有做见不得光的生意，也不敢去向守卫报告。对面就是金匠铺。可以从河边爬墙越过铁栏杆，从管道进入店铺内。如果杀了吉米，第二天来的时候会看到金铺开业了，还能再洗劫一遍。

附录二:战利品一览
(带*号为特殊战利品)

蓝苍鹭旅馆:
1 银杯(Silver Goblet),上楼以后
2 铜盘(Copper Plate),朱利安房间
3 铜烛台(Copper Candlestick),同上
4 铜烛台,房门外走廊尽头房间
5 铜杯,通过朱利安房间后,走廊上拐角处
6 铜杯,兰喀斯特屋吧台后

血统的终结:
外部区域
1 铜杯,墙头通道口
2 铜盘,第一间卧室宝箱内
3 铜杯,第二间卧室宝箱内
4 翡翠(Jade),穿过卧室后左边雕像手里
5 铜烛台,外部区域二楼房间
6 银杯,上述房间里屋
7 *油画(Mortimer the Mad),推开上述房间的箱子
8 翡翠,楼梯间
9 翡翠 *2,地窖
10 铜币 *2,书房(可从前院角落翻窗进入)
11 银杯,书房
12 银烛台 *2,书房架子顶上
内部区域
1 铜杯,内部区域螺旋楼梯下
(往左走到尽头有个老鼠洞)
2 *镀金头盔(Gilded Helm),伊丽莎白卧室
3 铜币(Copper Coins)*2,同上
4 银币,同上
5 翡翠项链(Jade Necklace),伊丽莎白卧室床顶上
6 翡翠戒指(Jade Ring),恩伯卧室外过道上,翻窗出去。
7 翡翠,恩伯卧室宝箱内
8 铜杯,恩伯卧室
9 铜币,恩伯卧室
10 银币,同上
11 *卢瑟福徽章(Rutherford Medallion),恩伯卧室
12 银烛台,恩伯卧室书架顶上
13 铜烛台,厨房过道
14 银盘,厨师卧室
15 铜杯,厨房
16 铜杯 *3,餐厅
17 铜烛台 *2,餐厅

第一天
1 红宝石杯(Ruby Goblet),100,对门房东房间内
2 银制小刀(Silver Knife),50,井旁房子内
3 上等葡萄酒 *3,300,酒馆

圣日前夜
1 铜币 *2,前院西侧
2 钻石杯(Diamond Goblet)*2,教堂桌子上
3 金碗(Gold Bowl),彩色屏风前
4 铜烛台,教堂楼上
5 铜币,教堂楼上小礼拜堂
6 金烛台,上述小礼拜堂外
7 钱袋,教堂楼上巡逻的教徒身上
8 *训诫(Codex of the Admonitions),教堂楼上祈祷室
9 红宝石杯,东院主教房间门外
10 金烛台 *2,主教房间书架顶上
11 *猫之九尾(Cat O′ Nine Tails),主教房间
12 银杯,同上
13 银币 *2,主教卧室
14 *圣埃德加雕像(Effigy of St. Edgar),同上
15 精美肖像画(Fine Portrait),同上
16 红宝石,兵营二楼,走廊边雕像旁
17 金水罐(Gold Pitcher),兵营二楼
18 钱袋,西院巡逻教徒
19 翡翠戒指,铁锤工厂火刑室
20 银烛台,调查员房间外
21 银烛台,调查员房间
22 银币,同上
23 金币(Gold Coins)*2,同上
24 银块(Silver Nugget)*2,找到齿轮的地方
25 银烛台 *2,跟圣杯在一起
26 金铃(Golden Bell),同上

第二天
1 猫雕像,100,房东房间

异教徒避难所
洞穴及下水道
1 铜币,井口下方
2 金块(Gold Nugget),井口火堆旁
3 红宝石,开始往左走,矿坑入口处箱子上
4 铜勺(Copper Spoon),同上
5 银块,从上述地点往前走一点,左边
6 红宝石杯,矿坑内支架上层
7 翡翠,前进到一个洞穴,宝箱里
8 铜叉(Copper Fork),宝箱附近
9 银块,从上述洞穴进入有人看守的通道,转弯处石头后
10 红宝石,下水道放地图的宝箱内
11 翡翠杯,下水道木箱上
12 红宝石戒指,下水道黑暗角落宝箱内

避难所
1 红宝石,避难所入口处火堆附近
2 银壶(Silver Urn),车间外屋
3 银烛台,到训练场楼上,跳到避难所入口处屋顶上
4 *古代雕像(Ancient Statuette),从训练场楼上跳 进门洞,上楼梯到车间楼上
5 金匕首(Golden Dagger),过右边桥后
6 *青铜甲虫(Bronze Beetle),休息室
7 鸟雕像(Bird Statuette),休息室外屋上楼
8 翡翠冕(Ruby Tiara),巫师房间内
9 钻石杯,巫师房间上层,不会闪光!
10 *贵重头梳(Precious Comb),巫师房间上层,床铺上方
11 金碗,河道尽头铁栅栏处
12 翡翠杯 *2,主根洞穴外地下室架子上

第三天
1 金杯,卧室
2 鸟雕像,125,图书馆禁区入口
3 珍贵书籍 *2,200,禁区内
4 鸟雕像,禁区二楼到三楼的拐角处
5 珍贵书籍,三楼小房间
6 铜水壶,100,三楼书架顶上
7 银烛台,三楼
8 银雕像,50,三楼
9 金杯,三楼尽头房间
10 珍贵书籍,同上
11 金杯,三楼密室
12 银雕像 *2,同上

沉没城堡
外部区域
1 红宝石,入口处红色标志旁
2 鸟雕像,古代建筑前台子上
3 钻石,古代建筑右侧红色标志旁
4 银烛台,绕到后面的洞穴,石棺上
5 金块,剧场入口处
6 金币 *3,剧场宝箱内
7 *大钻石(Large Diamond),剧场台子上
8 红宝石冕,剧场与竞技场之间,有蓝色火焰的房间
9 铜手镯(Copper Bracelet),同上
10 银水壶,同上
11 银烛台 *2,上述房间隔壁
12 银块,竞技场隔壁,蓝色火焰下方
13 金水壶,竞技场桥上
14 金杯,竞技场入口处
15 银块,同上
16 金匕首,竞技场桥下
17 *异教徒战争号角(Pagan Battle Horn),同上
18 翡翠,竞技场隔壁房间,倒掉的柱子后

核心区域
1 红宝石杯,浴池
2 猫雕像,同上
3 钱袋,图书馆外
4 银烛台,图书馆火盆前
5 铜碗,同上
6 银水壶,图书馆台阶上去
7 珍贵书籍 *2,图书馆藏书室
8 铜币 *2,同上
9 金匕首,拉夫尸骨旁
10 翡翠,图书馆旁边房间
11 *库索克织锦(Kurshok Tapestry),大殿附近的小房间,不会闪光
12 银块,上述房间隔壁
13 金币 *2,大殿宝箱内
14 一把宝石,同上
15 银币 *2,同上
16 钻石,大殿倾斜的柱子顶上

寡妇莫伊拉的家
前部区域
1 金币 *2,两个守卫赌钱的地方
2 金块,储藏室
3 红宝石项链,储藏室上面的房间
4 铜碗 *2,有仆人在睡觉的卧室
5 钻石杯,同上
6 钻石戒指,同上
7 钻石戒指,二楼有浴缸的房间
8 钱袋,较大的卧室
9 精美肖像画,二楼楼梯口
10 红宝石项链,同上
11 银烛台 *2,下楼梯后的房间
12 金水壶,同上
13 钻石杯,同上
14 精美肖像画,一楼门厅
15 大型精美肖像画(Large Fine Portrait),一楼图书室,不会闪光
16 *幸运币,同上

后部区域
1 *涅瑞伊得斯望远镜(Nereid Telescope),一楼圆形大厅
2 红宝石杯,餐厅
3 翡翠杯,同上
4 铜烛台,同上
5 红宝石杯,厨房柜子顶上
6 红宝石杯,圆形大厅旁边的房间宝箱里
7 钻石戒指,书房
8 银币,同上
9 金块,从楼梯下通到书房的管道中
10 铜水壶,一楼往二楼主楼梯转弯处
11 大型精美肖像画,圆形大厅二层,不会闪光
12 钻石项链,主人卧室
13 *银镜(Widow′s Mirror),卧室旁的浴室
14 红宝石戒指,二楼一房间宝箱内
15 大钱袋,密室

停止时间
钟楼上部
1 银雕像,钟摆附近宝箱内
2 金烛台,找到设计图的桌子上
3 金杯,同上
4 *德伯勒神父的安慰品(Father Debole′s Solace),桌子下面
5 钱袋,旁边宝箱里
6 钱袋 *3,卧室
7 银杯,同上
8 银叉,同上
9 银勺,同上
10 铜币,同上
11 铜梳,同上
12 铜币,床铺上
13 铜烛台 *2,下层宝箱内
14 金手镯,上述地点楼梯下管道内
15 银币,角落房间宝箱内
16 铜水壶,同上
17 *钻石齿轮,钟摆所在那层,白色盖子旁,靠近天花板
18 金币,在很深的那一层,东南角墙上,可从东面高处的平台上跳到吊着的重物上,再跳到那里。

钟楼下部
1 金币,下台阶时旁边平台上宝箱内
2 金币,下楼梯前开门到中间处,宝箱内
3 *建造者的锭铁(The Builder′s Ingot),下楼梯后,神父面对着的窗前
4 金烛台,这一层中间凹处,旁边有个小洞
5 银杯,铁门前桌上
6 钱袋,同上
7 钱袋,旁边宝箱里
8 钱袋 *2,底部巡逻的守卫
9 金杯,工头办公室
10 金水罐,同上
11 金币,同上

兄弟与背叛者
守护者中心
1 金铃,北塔楼楼上
2 精美肖像画,同上
3 银碗,从委员会大厅爬到上面雕像前
4 一把宝石,最高层一凹处
5 金币,同上
6 *金天平(Golden Scales),贤者图书馆象形文字通道上方
7 银币,楼上抄写室门口
8 金铃,同上
9 银烛台 *2,抄写室
10 *印布里斯论集(Imbris Analects),同上
11 *印布里斯论集,餐厅
12 铜烛台,同上
13 红宝石杯 *2,同上
14 精美肖像画,同上
15 银烛台,宿舍
16 金币 *2,同上
17 一把宝石,同上
18 翡翠 *3,亚特姆斯房间
19 银烛台,奥兰多房间
20 银杯,同上
21 钻石 *2,同上

底部
1 金币,雕像厅
2 一把宝石,同上
3 铜碗,雕像厅旁边房间
4 金币,上述房间旁边的图书室
5 铜碗,同上
6 金烛台,同上
7 珍贵书籍,同上
8 银雕像,同上
9 金杯 *2,卡迪卡房间
10 钱袋,同上
11 翡翠杯 *2,同上
12 金匕首,同上
13 钻石冕,同上
14 金币,同上
15 银烛台 *3,同上
16 翡翠戒指,同上

盗窃孤儿院
外部
1 银烛台 *2,大厅
2 铜烛台 *2,寝室
3 钱袋,同上
4 翡翠冕,同上
5 银烛台 *2,财务室
6 *珍贵葡萄酒(Gravecourt Red),财务室保险柜内
7 钻石杯,同上
8 铜烛台 *2,避难地下室
9 金烛台 *2,工作人员塔楼

内部
1 翡翠 *8,天文室
2 金币,七号病房
3 银镜,八号病房
4 银梳,同上
5 金匕首,五号病房肖像画后
6 钻石杯,二号病房
7 银戒指,一号病房
8 银烛台,通往保育塔的房间
9 *一袋金牙(Bag of Gold Teeth),太平间柜子里
10 *银制外科手术工具(Silver Surgical Kit),治疗室 B
11 银烛台,治疗室 A,蹲着的病人旁边

《闷棍》
博物馆前部
1 大型精美肖像画,正门进去的大厅
2 银杯,大厅进东边的门
3 精美肖像画,同上
4 精美肖像画,上述地点上楼的楼梯旁
5 铜盘 *3,大厅楼梯上去的走廊
6 铜杯 *5,同上
7 精美肖像画,同上
8 金碗 *2,同上
9 金水罐,同上
10 铜盘,往东翼的走廊,玻璃柜内
11 铜手镯,同上
12 铜杯,同上
13 大型精美肖像画 *2,东翼二楼
14 *赝品肖像画(Orbetti Forgery),同上
15 铜烛台 *2,同上
16 精美肖像画,一楼走廊东侧通往二楼楼梯的拐角处
17 精美肖像画 *2,二楼动力站门口旁边
18 钻石项链,二楼走廊尽头
19 精美肖像画 *2,一楼走廊西侧尽头
20 铜烛台,同上
21 铜盘,上述地点玻璃柜内
22 银水壶,同上
23 金杯,同上
24 *单边眼镜(Curator′s Monocle),玻璃柜后
25 精美肖像画,正厅穿过西边的门以后
26 钻石项链,上述地点附近
27 大型精美肖像画,上述地点附近
28 上等葡萄酒,同上
29 红宝石杯,同上
30 上等葡萄酒,上述地点附近
31 铜盘 *3,西翼大厅往北
32 铜杯 *3,同上

博物馆后部
1 铜烛台 *4,进入 Tesero 厅二楼,往西,一圈栏杆周围
2 银烛台 *2,动力室附近
3 精美肖像画 *2,二楼靠近中庭处
4 大型精美肖像画,同上
5 猫雕像,上述地点附近,拐角的房间
6 钻石冕,走廊上,靠近前往馆长办公室的楼梯口
7 大型精美肖像画,同上
8 ,墙上高处,靠近上述走廊另一头
9 银烛台 *2,从上述走廊尽头下楼梯,窗前
10 银烛台,前往馆长办公室经过的房间
11 银杯,馆长办公室
12 上等葡萄酒 *3,同上
13 大型精美肖像画,同上
14 银烛台,同上
15 精美肖像画,同上
16 钻石杯,同上
17 银币,同上
18 大型精美肖像画,二楼,中庭另一侧
19 铜烛台 *2,上述地点附近,拐角的房间
20 *大奖章(Coethe Medallion),大厅一侧的高大雕像脖子上,用箭射下来。看不见,但是跳一下同时点击就能拿到。
21 金戒指,大厅一层靠近上述雕像的书架顶上,不会闪光!

附录三:锈虫出现地点
1 南区,通宝石市场大门附近
2 南区,喷泉附近
3 南区,往码头的大门附近
4 宝石市场,庭院中一道阶梯上
5 宝石市场,黑店所在小巷
6 宝石市场,象形文字密室附近
7 码头,戴安的信附近
8 码头,旅馆外,爬上梯子
9 码头,小船附近
10 老街区,第一次进入的地方
11 老街区,通往码头的入口附近
12 老街区,从墓地爬到硬木城堡屋顶上
13 奥尔戴乐,从入口前往酒馆途中,上楼梯,大木箱后
14 奥尔戴乐,泵房内,角落
15 奥尔戴乐,博物馆附近门前地道

附录四:墙角石位置
1 南区,通往宝石市场路口
2 南区,通往码头的入口旁
3 南区,黑巷一道门边
4 宝石市场,通往旧街区入口旁
5 宝石市场,酒馆的一角,象形文字密室附近
6 宝石市场,西边通往东边的入口旁,一棵树旁边
7 码头,通往南区的入口对面
8 码头,旅馆对面
9 码头,通往码头途中左边小巷
10 老街区,前往奥尔代尔路口树旁
11 老街区,硬木城堡门口
12 老街区,墓地
13 奥尔戴乐,博物馆门前路口
14 奥尔戴乐,广场
15 奥尔戴乐,德普特工作室附近

哈利波特与阿兹卡班的囚徒

——魔法冒险攻略

文 / 紫铜

游戏操作指南

向前	W 或数字键 8
向后	S 或数字键 2
向左转	朝左箭头
向右转	朝右箭头
平移向左	A 或数字键 4
平移向右	D 或数字键 6
跳跃	鼠标右键或 Ctrl
使用魔杖	鼠标左键或 Alt
开启地图	Tab
略过场景动画	Enter

在经历了《哈利波特与魔法石》、《哈利波特与密室》中的惊险经历之后，哈利·波特又年长了一岁。度过了漫长的假期，哈利终于又和妙丽、荣恩一起乘上了返回魔法学院的列车。火车在预定路线上行驶得相当平稳，而哈利的心早已经飞回了霍格华兹，他期待着这个全新的学期。

"特大新闻！"荣恩拿着报纸充满兴奋的喊到，"报纸上说天狼星布莱克本从监狱阿兹卡班逃出来了。"

"从来没有人能从那里逃出来过！"妙丽对荣恩的话显然没当回事。

"在 12 年前以前，布莱克只用了一个诅咒就杀了 13 个人。哈利，你听说过这件事么？"

"我知道，我来之前教授找过我，他说布莱克逃出来的目的是来找我。"哈利坐在一边愁眉苦脸的说道，他对于这种说法现在仍旧是将信将疑的。

"小天狼星逃出来的目的是为了你？哈利，那样的话你真的必须非常小心了，小天狼星太可怕了，你千万别去自找麻烦。"妙丽担心的提醒哈利。



"我什么时候去自找过麻烦，那些麻烦总是要来找上我。"哈利略带调侃的自嘲起来。

就在哈利说话的功夫，荣恩的宠物老鼠斑斑突然跳到地上，接着一溜烟地跑出车厢。

"斑斑，回来！"荣恩朝着车厢大喊了起来，不过他的喊叫显然没有任何作用。

"荣恩，你难道不能好好地管教一下这只怪物么？"妙丽不满的对荣恩嚷嚷着。

"别吵，别把教授给吵醒了。"哈利指了指正在酣睡的教授，随后对妙丽和荣恩说道："我们去把斑斑找回来。"

离开车厢后，沿着走廊一路前进，不一会来到一道加了锁的门前。在这里，根据妙丽的提示使用魔法将门打开，而后进入下一节车厢。在这节车厢里会遇到一些挡着道路的箱子，不过这并非什么难以逾越的障碍，只要走到箱子前就可以自动爬上去，之后从箱子的另一侧跳下来。在途中见到一些可以拿的东西的时候，妙丽会提示哈利怎么拿，根据她的提示拿取即可。一路下来走到车厢尽头，让荣恩用魔法打开石像鬼，照亮前方的路。解决掉一些会飞的魔法书之后，在尽头的房子中，众人遇到了马芬，此时斑斑已经被马芬抓住了。他会放出怪物的魔法书来攻击众人，不过难度不大，还是很好解决的。消灭掉怪物魔法书之后，众人正准备就此离开，岂料在雷电中门被撞开了，随后催狂魔出现，哈利晕了过去。情况危急！妙丽让荣恩想办法把门封住，自己去找救兵。对准有红色标记的位置释放魔法，就能将门封住，一共四个位置，全部封住后，剧情就会继续发展。催狂魔将门撞开，幸好这时路平教授和妙丽及时赶到，路平教授用魔法将催狂魔逼退之后，小心的救醒了昏迷中的哈利。







“哈利，你还好吧？”路平教授关切地向哈利问道。

“啊……发生了什么事？”努力挣扎地爬起来。

“没什么，一个阿兹卡班的催狂魔。”路平教授轻描淡写的用一句话向哈利解释了一切，随后他略带兴奋的对所有人说道：“大家准备好！还有几分钟就到霍格华兹了。”

回到了霍格华兹之后，哈利马上就要在这里开始新课程的学习了，看着自己熟悉的一草一木，之前遇到的不快很快就烟消云散了。新学期第一堂课就是新老师路平教授的课程，课上荣恩被选去进行卡皮雷吹克糖的测试。进入房间后就算开始测试了，测试的目标是找到10个盾牌并进入土豆房拿奖励。出现了蓝色的球的位置有两个作用，一是当介质用魔法荡过去，另一种则是拖拽出道路。有绿色地毯的地方可以用魔法让其变成弹跳毯，这样就可以向高处跳。中途的几个房间有敌人，路平教授会讲解如何攻击。特别注意房子里的那些铠甲，用魔法打中后会有大量的道具。中途有一个石像鬼隐藏在一副画的后面，打开后就能进入隐藏地点拿到隐藏的盾牌。这里不需要拿到全部的盾牌也可以结束任务，只需要走到尽头即可结束测试。不过如果这里不拿全部盾牌的话，在游戏最后还是会要求拿到之前任务中没有拿齐的盾牌，因此最好还是耐心拿全。

荣恩离开房间后，遇到等候他的哈利和妙丽。之后荣恩带着大家来到捷径走廊，中途遇到邓不拉多和麦教授。简单问候之后，众人在弗雷催促下一起来到了七楼。在要进入商店的时候，妙丽说自己有事去找麦教授就先离开了。哈利在店里转悠一圈，可以买到一些不错的卡片。就在要离开的时候，却遇到了讨厌的皮皮鬼，击败他之后拿到通关密语，这样就可以快速地从捷径楼梯下到一楼，妙丽正在那里等待他们一起去上海格的课。





接下来就是海格的课程，跟着海格一路跑到学校外的牧场去上驯兽课。中途会有一些学生受到绿仙的骚扰，可以选择是否去解决掉那些绿仙。驯兽课上的内容是驾乘鹰兽，哈利骑在鹰兽身上，把前方的圈全部飞过去就能结束课程。课程结束之后，可以获得一张收集者的卡片。海格的课结束之后，众人前往一楼去上课时，又碰到了捣蛋的皮皮鬼，这一回得用荣恩的卡皮魔法对付他。

干掉讨厌的皮皮鬼之后，进入教室上课。走进教室的时候，麦教授已经在讲台上讲解变形咒语了。她说完后让妙丽来作为这堂课的闯关者。妙丽需要变成兔子和龙去完成任务，而任务目是收集到10个盾牌。一开始是变成兔子，然后找到兔子洞的位置，让兔子把挡住兔子洞的草吃掉，然后进入庭院找到有土的地方，让兔子趴开所有的土踩上去就可以结束咒语。前几步都是用兔子打开，接下来的么，之后在一个大厅里会有龙的雕像，可以变成龙去拿空中的火球，然后让龙站在有雕像的台前喷火点燃雕像前的火盆，就可以开启下一道门。中途会有需要使用弹跳毯跳到一些台座上去拿盾牌。跳上一个高台拿到最后一个盾牌就可以结束。离开考试间之后，妙丽见到了哈利和荣恩。



“怎么样，妙丽？”哈利和荣恩一起发问。

“太棒了，我现在可以把东西变成龙了！”妙丽兴奋地向两人说了起来。

“真的？是那种会飞，而且能把村庄都烧掉的龙？你真是太棒了！”荣恩说话间呈现出了一脸惊讶地表情。

“嗯……不是那种龙。怎么说呢？只是一种小小的变形龙，非常奇妙。”妙丽被荣恩弄得非常不自然，她试图用语气的变化来激起旁人的兴趣。

“哦……那真可惜……”不过荣恩显然对此并没有太大的兴趣。众人回到霍格华兹的第一天就这么过去了。

第二天的天气十分不好，风雨交加，但这一天却是魁地奇比赛日。在一次的比赛中，哈利表现得非常好，但就在他要获得胜利的时候，却发现无数的催狂魔向他围了过来，哈利顿时从空中跌了下来，幸运的是没有受伤。为了战胜对催狂魔的恐惧，哈利开始接受路平教授进行的特别训练。路平将哈利带到了一个训练室里，让幻形来对哈利进行测试。首先要熟悉疾疾护法现身魔法的使用。这个魔法的要领是在魔法继续到接近魔法棒前沿的时候释放，这样就能发挥威力了。在魔法球前连续打三次成功的魔法就能进入下一阶段。接下来的训练是让幻形来化为催狂魔攻击。只要按照之前训练的方法释放魔法就可以很容易地将催狂魔干掉。先解决一个，随后会出现两个，在拿卡片的时候掉入陷阱中，会出现三个催狂魔。击败方法都是同



Harry Potter






样的。干掉突然出现的三个催狂魔后，就能结束这次的训练了。结束了催狂魔的测试，哈利询问路平教授有关于天狼星布莱克是否是自己父亲的朋友的事，但是路平教授对此似乎有些慌乱，只是说他认识天狼星。

接着哈利去找荣恩和妙丽，荣恩急匆匆地跑来说斑斑失踪了，而且还怀疑是妙丽的宠物猫干的，妙丽对此非常生气。之后众人得知了鹰马因为攻击了马芬而要被处罚的消息，哈利等人决定帮帮这头很乖的奇兽。妙丽说在图书馆有一本书可以激怒鹰兽，而使它得救。三个人进入图书馆找书。一进去就遭到了魔法书的攻击。解决掉魔法书之后，荣恩用魔法跳上前方的平台，然后开动机关让书柜形成阶梯，妙丽爬上来，一个人去找书。在通道里会找到一个龙的石像，变形为龙，找到火球，进入尽头的房间里将壁炉的火点燃。秘密通道打开了，妙丽成功地拿到了书。

下一堂课是符咒课，当三人进入教室时，课程刚刚开始。哈利被选为示范人，进入房间后先解决掉火蜥蜴。随后将房间尽头的水冻结，从冰道上一路滑下。到达尽头前有两处需要提示的地方，一处是一个重要转台，需要将两侧的房子的机关全部开启后才能打开通道。另一个则是有两个雕像的位置，有一个铠甲雕像被攻击之后会有很多道具爆出，地面上还有个盾牌可拿。最后通过有几个岔道的冰道，就能回到房间了。结束考验之后，哈丽见到了等候的荣恩和妙丽。

“情况怎么样？”妙丽和荣恩急切的像哈利问道。

“还不错，只不过到处都是滑冰道，而且火蜥蜴的体积跟海格一样大……”哈利慢慢的向两个好朋友讲述了刚才的一幕。

之后哈利等人走到外面的丛林时，听到了一阵巨响。就在大家叹息的时候，斑斑却意外的出现在了附近。荣恩赶紧追了上去，但是他却没有注意到自己进入了妖树的位置。刚把斑斑抓住，一条凶恶的狗扑了出来将荣恩拖走了。哈利和妙丽看到后赶紧追了上去，一道密道就出现在了两人眼前。哈利和妙丽进入密道，里面有一些魔法骷髅窜了出来。干掉之后还有火蜥蜴出现。在一道门前，哈利中了机关掉入下层，妙丽打开前面的门，变成龙破解机关来到下一道门前，但是也被锁住了。哈利从下层一直向前进入一个分层的弹跳间，一直跳上去，再从冰道里滑下就能去救到妙丽，两个人一起打开前面的锁。最后来到一个大房间，房间有三道楼梯，对出现红色标记的楼梯施展魔法，将三道楼梯拼起来就能一直上到楼顶。沿着楼梯爬上去，在楼上的屋子里果然找到了荣恩。不过更为令人意外的是，天狼星布莱克也在这里，而且路平教授也来了。经过一番复杂的解释之后，真相终于大白。原来那只老鼠斑斑是佩迪鲁，哈利的父母其实是被他出卖的，布莱克才是哈利父母真正的朋友。

之后众人押着佩迪鲁往回走，但是在那一晚正好圆月，平教授就在众人面前变成了狼人。布莱克冲上去阻止路平，佩迪鲁却趁机打晕荣恩逃走了。确认了荣恩没什么大碍之后，哈利向路平离开的方向追去。之后看到布莱克倒在了地上，哈利刚上前去，周围就突然出现了大量的催狂魔。由于它们数量太多，哈利不是对手，但是关键时刻却有人出手救了他，那人似乎是哈利的父亲……

“哈利！哈利！”哈利听到有人叫自己，于是睁开了眼睛，发现妙丽就在他身边。

“发生了什么事，荣恩在那里？”哈利环顾四周茫然地问道。

“庞丙夫人说他没事，只需要休息一会儿就好了。”妙丽告诉哈利此时荣恩的情况。

接着邓不利多走了过来，他对哈利说：“布莱克就没这么好运了，他被关在了高塔内，很快就会被交给催狂魔。”

“他是无辜的！”妙丽向邓布利多喊道。

“我相信，但我对此无能为力。我们现在所需要的时间。”得邓不利多的话里似乎有着某种暗示。

“可以的……”妙丽恍然大悟之下说出这句话，仿佛明白了什么，但又没有说明白，哈利被妙丽搞得有点莫名其妙。

邓不利多微笑着对两人说到：“你们今晚就能拯救一个以上的生命。”

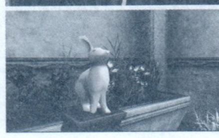
之后妙丽向哈利解释了全部，原来麦教授借给了妙丽一个时光器，她本来是将其用在学习上的，不过这次她决定用时间倒流的方法去营救巴嘴，然后然后骑巴嘴去高塔救天狼星。

借助时间机器的帮助，两人顺利地回到了三天前。在关押巴嘴的塔楼前，哈利将魔法打在有红色图案的墙上，地上随即出现了一块弹跳砖，哈利跳到了一块浮动的平台上，妙丽站着的平台随即升了起来。妙丽跳入房间内，变身成为龙，然后飞出窗口，将广场上方的火盆点燃，随后进入另一个窗口将其中的火盆点燃。底层的大门就开启了，通过弹跳砖跳上去就能与妙丽会和。和妙丽一起用魔法打开面前的门，最后就可以通过房间里的弹跳砖跳到大门的门柱上。再一直跳上去就是关着巴嘴的房间了，两人一起救下巴嘴，然后去救天狼星。途中哈利为了确定时间，在当初自己和催狂魔交战的湖边停了下来，他才发现当时救自己的其实就是自己。哈利施魔法救下了过去的自己，然后和催狂魔对战。战斗中哈利召唤出了守护兽，所有的催狂魔都被消灭了。随后哈利和妙丽赶紧去找到被关着的天狼星，布莱克就这样骑着巴嘴逃走了……

布莱克骑着巴嘴逃脱的消息震惊了几乎所有的学生，当然除了哈利、荣恩和妙丽。在这一切不可思议的事情过去之后，三人也终于迎来了期末考试。首先参加考试的是荣恩，其任务是拿到5个挑战盾牌。

第一个难点是几个旋转的木桩，需要跳到每一层的木桩上才能继续前进，第一个木桩跳上后一直向上跳，注意每一层木板都旋转一圈后再向下一层跳，因为每一层木板都可能有门进入，进去后就有可能拿到挑战盾牌。跳到第一个木桩的顶端后






附：卡片收集大全

卡片收集历来都是"哈利波特"系列游戏中的一大乐趣，这次的游戏自然也不例外，游戏过程中玩家将总共可以收集到80张卡片，以下就是全部80张卡片的来源，希望能大家有所帮助。

■名巫师卡：
1、胆小菲柏特：可以在霍格华兹特快车上找到
2、永不疲倦的艾瑟儿：可以向同学以80南瓜馅饼的代价购买
3、克里斯宾·千扁：可以向同学以100口味豆的代价购买
4、埃德加·缩隔：可以向同学以150口味豆的代价购买
5、奥斯瓦尔特·毕克西：可以向同学以225口味豆的代价购买
6、挪威尔·特克：可以向同学以125口味豆的代价购买
7、葛恩·史莱普：可以向弗雷和乔治以25南瓜馅饼的代价购买
8、格兰摩·皮克思：可以向同学以60南瓜馅饼的代价购买
9、威尔弗来德·爱尔克：可以向同学以40南瓜馅饼的代价购买
10、阿曼多·狄劈：在进行拯救巴嘴任务的时候，可以于四只绿仙处左面的大釜中找到
11、圣蒙果·宝汉：可以向同学以50口味豆的代价购买50
12、邹衍：可以向同学以20南瓜馅饼的代价购买
13、法科·艾沙伦：在完成图书馆书籍任务时，可以在大厅二楼左边转角处的宝箱中找到
14、赛可洛斯·萨克：可以向同学以70南瓜馅饼的代价购买
15、哈利·波特：收集全74张卡片之后，即可从弗雷和乔治那里取得

■名女巫卡：
1、碧翠思·瑞瑞：可以向同学以25口味豆的代价购买
2、戴芬娜·佛玛基：可以向同学以100口味豆的代价购买
3、哈密那康比：催狂魔防御课程结束后的礼物
4、怪人温德琳：可以向同学以75口味豆的代价购买
5、杰肯登·斯克斯：可以向同学以200口味豆的代价购买
6、卡洛特－加龙省·皮克史东：可以向同学以100口味豆的代价购买
7、多尔卡丝·威柏姆：可以向同学以175口味豆的代价购买
8、艾芙丽达·克拉格：可以向同学以125就口味豆的代价购买
9、萨却雷斯·图巫德：在完成拯救荣恩的任务时，打完七只魔法骷髅后在楼梯上可以找到
10、伊塔内格·威史蜜斯：可以向同学以10南瓜馅饼的代价购买
11、海丝柏德·史塔克莉：可以向弗雷和乔治以125口味豆的代价购买
12、克莱登：可以向同学以30南瓜馅饼的代价购买
13、米拉贝拉·蒲克特：可以向同学以25南瓜馅饼的代价购买
14、莫佳娜：可以向同学以40南瓜馅饼的代价购买
15、希悉达：可以向弗雷和乔治以100口味豆的代价购买

■吸血鬼卡（荣恩巫术测验）：
1、赫伯特·瓦尔尼爵士：进入第五区域，打印普小恶魔前
2、艾梅里洛·螺丝特：六只绿仙后
3、卡特·弗拉·德拉古：第二本储存之书后
4、卡米拉：第四本储存之书区域内
5、布拉温·布德：四只绿仙，印普小恶魔之区域

■名龙卡（妙丽巫术测验）：
1、威尔士共同区绿龙：第二区域左侧盔甲
2、匈牙利角尾龙：龙与兔的雕像和用区域内
3、布里底黑龙：三个积木推积区域中间的宝箱
4、罗马尼亚长角龙：第三本储存之书区域内
5、挪威脊背龙：最后一个区域中，被锁起来的宝箱内

■名妖精卡（哈利巫术测验）：
1、丑陋的易尔：第一只火蜥蜴打完后
2、可怕的葛夫：第一次两只火蜥蜴处
3、不可靠的阿吉：四只妖精所在凉亭处
4、邪恶厄吉：第三本储存之书区域
5、古灵阁：最后一个区域内的溜冰梯处

■奇兽卡：
1、印普小恶魔：七楼，罗普德恩·斯德威克
2、黑妖精：地牢，穆普赛斯
3、小树精：地牢，葛洛佛·希伯来斯
4、旋舞针：一楼，迪莉·图克
5、地精：二楼，赫斯特·史塔克利
6、巨无霸乌贼：四楼，柏蒂
7、人面狮身龙尾兽：五楼，德温·雪冰（右侧旗帜隐藏通道内）
8、独角兽：六楼，布理姬德·温路克
9、山怪：可以向弗雷和乔治以125口味豆的代价购买
10、橘蜗蝓：可以向弗雷和乔治以200口味豆的代价购买
11、巨紫色蟾蜍：霍格华兹庭园左侧大门边
12、双尾蝾螈：霍格华兹庭园左边的上层隐藏通道
13、亡灵：霍格华兹庭园外南瓜田旁边，海格家后方的隐藏地点
14、水妖：霍格华兹庭园中央敲击四个鹰头，中间水池出现隐藏地点
15、凤凰：在完成霍格华兹庭园四大霍格华兹学院浮雕任务后获得

■魁地奇卡：通过巴嘴五项飞行任务，依序得到1~5张。

■名巫婆卡：通过怪兽的五次怪兽书挑战，依序得到1~5张。

■名巨人卡：通过五次绿仙挑战，依序得到1~5张。

■霍格华兹奖赏卡：收集齐全75张卡片之后，进入全口味豆奖励室获得1~5张。

再跳向下个木桩，同样一直跳到最上层，但是这一次的最上层与下个木桩的连接是移动的魔法球，看准时机使用魔法跳过去。

第二个难点是要沿着很狭窄的边缘跳。先进塔内，然后从窗户边出去，在墙壁与塔之间的平台上来回跳，最后再从另一个窗户口跳入塔内。里面有骷髅，先冲进去再打，否则可能被骷髅从塔上打下去。随后离开塔，继续从外边的平台跳入房间内。

第三个难点是在一个有大字型H的空井里。对面的H字母使用魔法能打开旁边的闸门，但是正确的道路是旋转的木板，这个只有一次机会，所以需要连跳，在第三块旋转木板上使用魔法跳到对面的平台上。最后一个难点是在一个更大空井中。空井上方有旋转的魔法球，先降落下去，解决敌人后通过弹跳砖跳到栅栏的另一边，把塔内有标记的墙壁打下去，这样再回到中央的塔上就可以用魔法球跳过去拿到最后一个挑战盾牌了。

接下来参加考试的是妙丽，首先要变身为兔子，在兔子洞之间穿梭，将所有埋了土的弹跳砖全部找到。然后妙丽才能跳到上层。这时在一个大厅里会发现四块相同的砖。踩下去快速地冲几步将所有的红色标记的墙击中，龙的雕像就会升起。这时变为龙飞上去将火盆点燃，继续以龙的形态进入对面打开的窗口寻找下一个火盆。第一个火盆是在有花园的天井里，飞上去就能找到。接着穿过一层层的通道，在有旋转盘的顶端窗口里找到另一个火盆。旋转盘旁还有一个通道通向最后一个火盆。点燃后妙丽就可以拿到最后一个挑战盾牌，这里要注意，每一段通道都有时间限制，必须很快地走完才能保证不会从头开始。

哈利是最后一个参加考试的，其任务比较简单，只要一路杀过去就行了。需要注意的是，在进行最后一场战斗的时候，务必第一时间解决掉小鬼，否则火蜥蜴同时出现就麻烦大了。最后通过弹跳砖跳到顶端，拿到最后一个挑战盾牌后考试就结束了。期末考试结束后，如果之前的课程没有拿到10个盾牌的话，那么会要求重新去拿取。当拿齐了三个训练室的10个挑战盾牌，完成绿仙、怪物书和鹰马路线，并收集了8个通关密语之后（用蛋糕在7楼的商店里购买），找邓不利多对话，就可以结束这一学期了。当三人准备离开学校的时候，邓不利多叫住了他们，他和蔼的对三个孩子说到："你们全体应该为自己感到骄傲，你们替小天狼星和巴嘴所做的一切，真的非常勇敢。"哈利等人点头报以微笑，随后踏上了离校的火车。哈利·波特在的霍格华兹魔法学校的第三个学期，就这么结束了。■

DISCIPLES II GUARDIANS OF THE LIGHT

信徒II 精灵之崛起 五大种族流程攻略

文/潜龙勿用

信徒，即著名的"圣战群英传"系列，《信徒Ⅱ精灵之崛起》是该系列最新的一部作品，这是一款策略游戏爱好者不可错过的佳作，以下就是游戏中全部五个种族的战役模式流程攻略，限于篇幅的原因，没有对剧情进行详细的解说，不过还是希望玩家们可以好好的品位一下整个游戏的故事情节。因为该系列游戏除了具有变化多端的战略手法之外，跌宕起伏的剧情也是一大亮点。

■精灵族战役

战役一、The Sins of Our Fathers

本关的任务是把亡灵从森林里赶出去，当然它们的实力不会很强，因此我们可以比较轻松的搞定。随后我们接到了新的命令，那就是占领侵略者的城堡 Hemwyk Court，于是开始向地图上方进军。中途会经过兽人的城堡，遭到他们召唤出的独眼巨人的袭击，还好只有那么一只，此外还有一些对物理攻击免疫的狼人，用魔法可以消灭掉他们。Hemwyk Court 附近的敌人并不是很多，集结一定的部队之后就能顺利攻打下来了。

战役二、The Hunt

本关中我们要和帝国部队进行接触，恰好就有一个受伤的帝国英雄请求在我们主城堡附近休息，只要不去主动攻击他，过几天他就会提出给我们带路了。帝国部队的营地大概在 Vembria 附近，我们可以安排部队与帝国英雄一起行动，不过当我们发现帝国部队的时候，发生了一点意外，帝国英雄被我军侦察兵射死了，为避免帝国部队派出的信使向国王传达这个消息，我们必须尽快消灭全部的帝国部队，因此在此之前应该尽量集结较多的部队，准备一次性将对手全部干掉。


请求休息的帝国英雄

战役三、Conquest of Thelena

这一关首先要和帝国部队交涉，不过谈判很快失败，在战斗打响后，我方召唤出了巨龙 Tairenn Gull，但巨龙并没有完全受到我们的控制，并且开始了不分敌我的攻击，所以最好让部队后撤一段距离，等敌军与巨龙打得两败俱伤的时候再上去捡便宜。干掉巨龙后，要在帝国的援军到来之前摧毁所有的帝国部队营地，这些营地共有三处，将兵力进行集结之后依次攻击这三处营地，只要把每个营地中敌人的指挥官杀死即可过关。

战役四、Korbach's Fort

本关中的任务是要消灭矮人领袖 Wolfbane，而我方主城堡附近就有一些矮人出没，因此开始时先要做好防守的准备。把进攻的矮人部队消灭后开始向矮人的主城堡进军，进入矮人的领地后，会出现一些敌军部队向我们发起进攻，因此一定要做好应付车轮大战的准备。当我方部队靠近矮人主城堡之后，矮人的指挥官就会出现，消灭他即可过关。

战役五、The Betrayal

本关开始时要先去找到 Oracle，跟着 Geintel 的部队走下去很快就能发现 Oracle，接下来的任务是护送 Oracle 返回我方的主城堡，不过刚才我们通过的道路已经被恶魔族的部队封锁了，只能从亡灵的领地中穿过去。部队行进到半路时，遭到了黑暗精灵的伏击，Geintel 不幸战死，这时千万不能让 Oracle 也死掉了。回到主城堡后，Oracle 队伍中的矮人 Grizzlespit 提议绑架矮人的领袖来迫


黑暗精灵出现

使他们同意我们提出的要求，不过之前我们必须带着他前往 Redstone、Herbanag City 以及 Grundel Blade 这三个城堡去破译矮人的文件。到达 Grundel Blade 城堡之后开始集结大部队，这里会展开一场精灵、亡灵、恶魔以及矮人四个种族的大会战，我们一定要保证 Grizzlespit 的安全，直到消灭所有的敌人之后再向矮人领袖所在的城堡 Kol 进军，攻下这里就可以找到矮人的领袖，最后他同意带着所有的矮人离开这个地方。跟着他一起把所有的矮人全部送入 Gotter Keep 之后，用钥匙封闭住这里的大门即可完成任务。

战役六、The Trader War

本关的任务就是占领三个贸易站，分别是 Banther's Trade Cour、Shadya Ironworks 以及 Devil's Den，首先要努力积攒我方的战斗力，并且争取在最短的时间里把三个城堡都占领下来。当三个贸易站全部被我方占领之后，会有一些帝国部队进行反扑，只要守住贸易站，并且寻找机会消灭帝国部队的指挥官即可完成任务。

战役七、Dividing Line

本关需要寻找其他精灵的帮助，可以选择是 Sollem 或者是 Dawnshallow，其中 Sollem 部落位于主城堡右上方的位置，Dawnshallow 则位于地图的最下方，不过在此之前要把在城外骚扰的一些矮人给消灭掉。当我方部队向 Sollem 或 Dawnshallow 寻求帮助的时候，不管是哪一方都会提出要求，也就是占领整个地图 45%以上的面积来证明自己的实力，因此我们需要多占城堡，同时派出比较多的英雄和部队来进行扩张，达到这个目标之后再去和对应的精灵部落交涉，他们便会表示愿意成为我们的一份子，任务也就完成了。

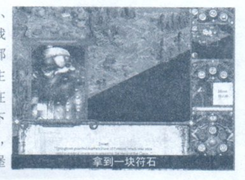
战役八、Gallean's Promise

这一关的任务是彻底摧毁帝国的势力，我们先要包围帝国的主城堡 Temperance。在通向这个城堡的山谷中聚集着大量的帝国部队，而且整个山谷的入口被奇怪的围墙封死了，完全无法展开进攻，因此矮人 Grizzlespit 需要我们提供一些道具来制作破坏围墙的机械。在亡灵城堡左侧的一个遗迹以及 Urbodenn 城堡左下方的遗迹中可以得到矮人要的东西，把这两件道具交给他，再把他送往围墙处，他便会打开封锁山谷的围墙。接下来，就该我们的部队出马了。消灭这里大量的帝国士兵之后继续前进，但 Temperance 附近还有一道围墙无法通过，不过矮人们可以自由的从这里进出，原因就是他们有打开围墙的钥匙，所以我们必须从矮人身上寻找突破口。占领矮人的 Tendranor 城堡后，就可以拿到打开围墙的钥匙，不过这里有矮人领袖发明的战斗机器，难度比较大。随后，矮人领袖通过地道进入帝国的主城堡避难，我们带着钥匙就能够顺利的打开 Temperance 外围的围墙，将帝国指挥官和矮人领袖都击毙之后即可完成精灵一族的战役模式。

■矮人族战役

战役一、Lost Runes

这一关需要前往 Springfrost、Cragwell 以及 Skymine 三处废墟去寻找矮人失落的符石，主城堡附近的敌人都是盗贼之类，难度不大，Skymine 就在主城堡右上方，可以先去探索。Cragwell 在地图最左端附近，Springfrost 在地图下方恶魔城堡的右侧，中途的强敌比较多，需要慢慢推进。当我部队靠近人类城堡 Fichdaer 时，会有一个矮人出现把一块符石交给我们，因此最后过关时我们一共拥有 4 块符石。


拿到一块符石

战役二、The Charmed Child

本关任务要夺取三个帝国背叛者的城堡，这三个城堡分别是地图上方的 Hasser's Keep，地图左上方的 Kalen's Palace 和地图左方的 Frelan，在前往这些城堡时一路会碰上相当多的巨人拦路，来到城堡 Fogfell 附近会出现一个小孩，原来他是帝国王子 Uther，他愿意加入我们共同来对抗帝国背叛者。进入 Fogfell 后，我们还能得到另外一块符石。接下来就是全力去攻打帝国的城堡了，其实三个城堡的兵力并不很强大，不过必须随时提防帝国的反击，因此每占领一座城堡就要安排一定的兵力防守，将三座城堡全部攻占即可过关。

战役三、War Spirits

本关中我们要前往圣地去复活矮人国王 Morok Cloudkeeper 的儿子 Gymner Cloudkeeper，开始游戏后帝国方会提出结盟，因为要前往圣地必须通过帝国的领地，同意下来对我们有益无害。首先在主城堡周边锻炼一下英雄和部队的等级，然后往右下方前进，进入帝国的领地之后会发现一道围墙，墙外是一些蜥蜴人，到这里就算是找对地方了。消灭掉蜥蜴人后围墙会自动打开，继续即可看见圣地，当然一路上还有不少蜥蜴人在把守。来到圣地入口时，有哥布林出现拦路，把他们全灭后靠近圣地中的祭坛，即可开始复活仪式。但结果出乎预料，王子没有复活，站在我们面前的是一具没有思想的僵尸，这时帝国的飞马骑士赶到了，他认为是符石的力量减退才造成复活仪式的失败，于是我们又得到了一块符石，现在就需要带着这块符石返回我们的主城堡去。回城后 Morok 因为自己的儿子复活失败陷入了疯狂，我们只有杀死他才能过关。

战役四、New Leadership

我们需要找到失落的矮人城堡 Greyhelm，这个城堡的位置其实就在地图的最下方，只是为了到那需要花费不少的时间。进入恶魔的领地后沿河前进，消灭掉路上的敌人，不久就可以看到 Greyhelm 城堡了，另外在附近有一处被两头绿龙所看守的废墟，里面可以得到一件防御加 20 的宝物。靠近城堡后，这里的矮人出来请求我们帮助，我们必须帮助他们消灭掉城堡北面的侵略者，此外我们还可以在北面的废墟中找到一块符石，这样即可过关。

战役五、The Unholy Siege

本关中我们要把整个地图的 70%都变成矮人的领土，因此必须全力扩张，多多招募一些英雄和部队可以尽早达成目标。可以说本关没有什么难度，但必须花费较多时间，尽量占领所有的城堡以此扩大矮人的领土范围，同时派出英雄占领不在领土内的资源，领土面积达到 70%之后即可过关。

战役六、The Ceremony

这一关我们又要前往圣地举行一个仪式，当然这次的圣地并不是之前的那个，仪式也不是复活仪式了。本关开始时，圣地位置就会在地图上表示出来，而我们要做的就是聚集起一支部队冲过路上的层层障碍到达那里。在接近圣地时，会出现一群精灵族的部队，并且我部队每前进一步都会遭到魔法的攻击，因此在这一段路程上一定要注意，把这群精灵部队全部消灭之后通向圣地的道路就会被打开了。进入圣地之后就好办多了，这里的敌人数量少实力差，而且靠近祭坛之后三只帝国的飞马骑士出现，任务完成。

战役七、The Days Before Ragnarok

这一关的任务是派遣一只部队前往矮人城堡 Ironhill，地点就在主城堡的下方，很快就能找到，不过这已变成一座废城，并且附近还有一头从没见过的大怪物，飞马骑士再次出现，并让我们前往矮人祖先的雕像找 Hel 帮忙，他的位置就在地图的最左边。在寻找 Hel 的途中有一片精灵的领地，不过他们很友善，还赠送给我们

DISCIPLES II GUARDIANS OF THE LIGHT

一些宝物。Hel 透露这里还有两座矮人祖先的雕像，并且指引我们去寻找这些雕像，其中一个在地图的最上方，另一个在地图的最右方。在这两个地方我们可以得到一些帮助，而我们最后的目标就是消灭那个摧毁了 Ironhill 的怪物，设法聚集起一定的部队，首先用魔法来消耗怪物的生命，然后用车轮大战把它给消灭掉吧。

■恶魔族战役

战役一、The Broken Seal

本关中我们要在矮人 Gymner Cloudkeeper 去封印恶魔之门前杀死他，所以行动一定要快。一开始矮人侦察兵就会发现我们的踪迹，并且迅速回去报告 Gymner Cloudkeeper，矮人的主城堡具体地点位于地图的最上方，我们可以集结部队之后跟随矮人侦察兵推进，在我部队前进的时候不断会出现矮人部队，把他们都消灭掉免得给后方带来麻烦。如果矮人侦察兵顺利返回城堡附近，就会有两个巨人拦住通往矮人主城堡的道路，所以我们可以先杀死侦察兵，再去消灭 Gymner Cloudkeeper，杀死他后恶魔之门打开，Bethrezen 出现，任务完成。

战役二、Bethrezen's Retreat

本关中我们要护送 Bethrezen 到达北面安全的地点，一开始就会出现大批的亡灵部队包围 Bethrezen，不过这没什么危险，因为 Bethrezen 首先会给敌人一下很要命的魔法攻击，而且本身还有 300 点的生命、相当高的攻击力以及附带麻痹的攻击效果，加上两个能力都不错的部队保护，所以完全可以把附近的敌人先给解决掉了。Bethrezen 要前往的目的地位于主城堡上方靠近地图边界的位置，不过没有便捷的道路可走，必须从亡灵的领地穿过去，凭借 Bethrezen 本身的实力，配合我军的协助，可以比较顺利的到达预定地点，只是要注意在靠近该地点的时候会出现亡灵的埋伏部队，尽量不要让 Bethrezen 孤身前进。

战役三、The Dark Alliance

本关的任务是与帝国领袖 Hubert de Lalye 结成同盟，不过以我们自己的力量是无法和帝国达成同盟的，因此必须借助 Bethrezen 的帮助，只有他才有办法说服 Hubert de Lalye，我们要做的就是护送 Bethrezen 前往帝国的主城堡。同样的 Bethrezen 本身的实力很值得我们信赖，所以安排一些部队跟随他出发即可。当 Bethrezen 遭遇帝国部队时，对方还会主动让路，只要 Bethrezen 靠近帝国主城堡，同盟就能达成，我们的任务也就完成了。

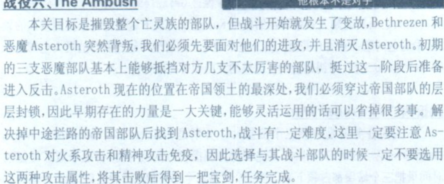
战役四、The Salty Dungeon

现在我们要去复活恶魔 Asteroth，但战斗刚开始就有大群的帝国士兵包围了我们的主城堡，并且在第一回合发动进攻，所以得尽快给英雄配置好部队来抵御进攻。大约有四支帝国部队会发动进攻，将其全部消灭后即可开始反击，Asteroth 在地图偏右的位置上，不过必须穿过矮人的领地，矮人领地入口处有一条绿龙，注意火系攻击对其无效。来到矮人领地最深处，发现被囚困在一块封闭地区的 Asteroth，必须有矮人钥匙才能打开，攻打位于地图最右边的矮人遗迹可以得到矮人钥匙，带着它前往 Asteroth 的位置，整条通路便会被打开，然后靠近 Asteroth 即可完成任务。

战役五、Darkness and Light

这一关的任务是占领三座城堡 Sullonia、Tunnsen's Hall 和 Mallorin，而实际上一开场就是两大怪物的对决，我方是刚刚复活的恶魔 Asteroth，对方则是前来挑衅的 Onyx Gargoyle，不过从实力上来说 Asteroth 明显要强很多了。Sullonia 目前属于帝国一方，而 Tunnsen's Hall 和 Mallorin 都在矮人的控制之下，三座城堡都在地图中部，因此我们应稳扎稳打，先扩张自己的实力之后再将它们一一攻下。成功占领所有的城堡后我们便顺利的控制了整个地区，然后进入下一关。


矮人来请求帮助


他根本不是对手

战役六、The Ambush

本关目标是摧毁整个亡灵族的部队，但战斗开始就发生了变故，Bethrezen 和恶魔 Asteroth 突然背叛，我们必须先要面对他们的进攻，并且消灭 Asteroth。初期的三支恶魔部队基本上能够抵挡对方几支不太厉害的部队，挺过这一阶段后准备进入反击。Asteroth 现在的位置在帝国领土的最深处，我们必须穿过帝国部队的层层封锁，因此早期存在的力量是一大关键，能够灵活运用的话可以省掉很多事。解决掉中途拦路的帝国部队后找到 Asteroth，战斗有一定难度，这里一定要注意 Asteroth 对火系攻击和精神攻击免疫，因此选择与其战斗部队的时候一定不要选用这两种攻击属性，将其击败后得到一把宝剑，任务完成。

战役七、The Prince of Hell

最后的任务是消灭假扮成 Bethrezen 的恶魔 Uther，并且保护 Infernal Rift，Uther 的位置在地图最下方帝国主城堡附近，Infernal Rift 的位置一开始就会被标出来，所以我们先要前往 Infernal Rift，保护这里不被其他部队入侵。由于本任务是最后一战，因此具有一定的难度，为了成功防守 Infernal Rift，应尽量招募强力的部队，同时加快扩张的速度，在具备一定实力之后再考虑进攻 Uther。通向 Uther 的道路会有不少的恶魔，而且 Asteroth 也在这里，面临战斗的艰苦可想而知。最后当我们面对 Uther 的时候千万要小心，这家伙不但和 Asteroth 一样免疫火系攻击和精神攻击，而且还对不少攻击都有防护效果，单凭一支部队肯定不可能击败他，必须组织一个军团和他作战才能取胜。


死守 Infernal Rift

■帝国族战役

战役一、The Necromancer's Spirit

本关中我们要摧毁恶魔 Erhog the Dark，其实就是占领位于地图右下方的城堡 Temple of Erhog，集结部队杀过去就行了。穿过我方主城堡附近的山谷时，会出现一支兽人部队，并且声称我们落入了它们的陷阱，不过它们的实力的确不强，消灭之后继续前进吧。在 Argreban 城堡附近，我方侦察兵会提示说某处遗迹中可能有不错的宝物，跟随他的指引能找到一双提升移动力的鞋子。最后一口气冲到 Temple of Erhog，消灭其中的部队即可过关。

战役二、The Alliance

这一关我们要找到矮人族的外交官 Slookarijj，才能完成我们和矮人之间的同盟，不过外交官目前被亡灵族所俘虏，必须把他给救出来。亡灵族关押 Slookarijj 的地点位于地图最右端的城堡里，简单有效的方法就是攻下这个城堡，中途并没有太多的阻碍，不过当我们靠近这座城堡时会出现两队免疫物理攻击的狼人，因此队伍中一定要有比较多的魔法攻击单位，攻下城堡后 Slookarijj 得救，同盟达成。

战役三、Antagonists

本关的任务是消灭 Hubert de Lalye，他的位置在地图的最下方，中途还有很多大蜘蛛，只要稳步推进，应该没有太大的难度，注意在 Hubert de Lalye 旁边的

遗迹中可以找到一个令攻击目标麻痹的宝物，一定要拿到，对以后的战斗很有帮助。Hubert de Lalye 本身的部队有一定实力，不过肯定不是久经战斗的我军部队的对手，杀死他得到一件提升全体部队10点防御的宝物。

战役四、Uther's Crusade

这一关要占领Avonia Castle、Rock Castle和North Keep这三座城堡，并且保证Uther的安全。三座目标城堡都在我方主城堡的下方，而矮人在本关中是我方同盟，所以难度并不大。指挥部队攻击这三座城堡，由于有Uther的号召力，一些敌军部队会主动投降，把三座城堡全部占领之后即可过关。

战役五、Slander and Barbarism

现在我们要去帮助精灵族，在他们被黑暗精灵Lyf消灭之前，我们要设法干掉Lyf，他的位置就在地图最上方的遗迹里。要注意在我们靠近遗迹最上方区域的时候，Lyf会派出怪物来攻击我们，要做好准备才行。最后集中力量将这座遗迹攻破，就能解除精灵的威胁了，不过速度一定要快，因为同时还有亡灵族的部队在攻击精灵的领地。

战役六、The Celebration

这一关我们要去救援Uther的部队，但情况和我们想象的并不一样，Uther杀死了自己的父亲并且逃跑了，随后大量的恶魔部队冲进了帝国的领土，我们要消灭Uther为国王复仇。战斗开始时的三支恶魔部队其实很容易对付，让附近的我方士兵群殴就可以把他们给消灭了。积攒一定实力之后开始反攻，Uther的位置在地图最左边的恶魔领地中，而当我方部队靠近时，他会使用魔法来降低我军的命中率，因此最好用强力的部队冲锋。和Uther的战斗并不困难，主要是因为Uther是近战部队但是却站在后排，所以多带全体攻击单位就可以在他主动出手之前造成比较大的伤害。杀死他后，得到能在战斗中吸取敌人生命的宝物。但是Uther被杀死之后居然变成了恶魔，因此帝国部队只能撤退，进入下一关。

战役七、Binding Forces

最后的任务是摧毁恶魔形态的Uther，这完全是一场硬碰硬的战斗，恶魔化的Uther在地图的最上方，一路上有大量的恶魔部队，并且在我军靠近Gruu'kheml城堡时还会遇上埋伏的恶魔的部队遭到前后夹击，因此组建一只强大的部队是很有必要的。继续前进会进入第二个陷阱，Uther会使用魔法让所有已经打开的战争迷雾重新出现，也就是说我们必须摸黑前进了，最终的战斗十分困难，恶魔化的Uther免疫火系攻击和精神攻击，所以最好用轮番轰炸来消耗他的实力，杀死他后，帝国一族的战役模式结束。

■亡灵族战役

战役一、The Search for Timmoria

本关任务是抢劫帝国的图书馆，位置就在我方主城堡的右上方，不过需要从地图右边绕一段路才能到达。整个战斗难度不大，只是在靠近图书馆时会出现一些帝国的部队进行骚扰，消灭他们然后攻占图书馆即可过关。

战役二、Uther's Blood


龙之墓地

这一关我们要杀死Uther，并且从他身上取得一些鲜血，虽然一开始我军就包围了Uther，但他马上会使用魔法攻击我们，在他身边还有不少的恶魔部队保护，因此强攻基本上没有任何胜算，不如让这些部队攻击附近的中立部队来扫清道路，而尽量让我方迅速赶来增援，只要杀死Uther即可过关。

战役三、The Council


Taladrielle the Sorceress 的魔法攻击

现在我们要去杀死矮人的顾问Slookarijj，否则一旦矮人与帝国之间结成同盟，我们亡灵的日子就会变得很不好过了。目前Slookarijj正从矮人的主城堡向帝国的主城堡靠拢，要尽快在半途中截杀他，但我们必须穿过地图左端的道路才能接近目标，而这条路上有大量的狼人，所以得带上一些魔法部队作战。穿过狼人区域后，向右方的矮人领地前进，上方有大量的帝国部队，不要轻易去招惹他们。在靠近矮人领地入口处的山谷时，有矮人部队拦截，战斗不可避免。如果我们可以在Slookarijj到达帝国之前杀死他当然最好，否则就需要进入帝国领地接受更严酷的考验，在杀死Slookarijj之后还能得到一些不错的宝物，随后进入下一关。

战役四、Retaliation

本关任务是占领Hunneria城堡，位置在我方主城堡下方，帝国主城堡的附近，守卫森严。在我方部队离开主城堡不远处，就会出现一队盗贼，并且说附近有一些宝藏，于是我们跟着他前去看看，没想到这是一个圈套，几支巨人部队出现包围我们。消灭他们后从地图右端绕向目标，在帝国领地入口处就会遭到攻击，而且越深入敌人的实力就越强，特别是在城门处的部队，有三个强力骑兵，一定要小心应付。最后冲入敌阵占领Hunneria城堡即可过关。

战役五、The Accursed Armor

这一关任务是摧毁Bone Lord之塔，具体位置在我方主城堡偏左上的方向，这一关里还有大面积的水域，当我方部队进入水域后，一支鱼人部队会出现，并且说他们的女王想要和我们谈谈，原来她有能力使我们不惧怕Bone Lord的法力伤害，不过她要求我护送她的妹妹穿过矮人的防线到达指定地点，这并不是一件很困难的事情，只是她只能在水上行走，花费的时间比较多而已。顺利护送之后女王将一件可以抵御Bone Lord魔法的宝物护身符交给我们，同时让两支鱼龙部队帮助我们战斗，他们可以说是相当强的援手，唯一的遗憾就是不能登陆作战。进入Bone Lord的领域后，要尽量安排魔法部队，因为敌人中很大一部分都是免疫物理攻击和死属性攻击的，而最后的Bone Lord也是免疫死亡攻击和精神攻击。此外，女王给的护身符一定要带上，否则我方部队会在Bone Lord的影响下变成敌军。攻下Bone Lord之塔即可过关。

战役六、Phantom Beasts

本关任务是把Uther的鲜血送往精灵之地，也就是地图上的最下方，这是一条十分漫长的道路，而且中途最为恐怖的是有一个山谷中挤满了各种龙，因此除非有很大的把握，否则还是不要盲目出发的好，多多积攒一下战斗力量会使本关难度降低很多。Uther的鲜血就在我方主城堡里，部队出发的时候一定要记得带上，此外Bone Lord也会帮助我们战斗。

战役七、Taladrielle the Sorceress

最后我们要消灭Taladrielle the Sorceress，并且保护好Uther的鲜血，Taladrielle the Sorceress的位置在地图的最左端，一路上敌人的强大和上一战役相比是有过之而无不及，而我方还拥有Bone Lord的帮助。穿过帝国、矮人的层层障碍之后进入精灵的领地，这时Taladrielle the Sorceress会指挥精灵大军攻击我方，当我们接近时，她会使用魔法直接攻击我军，同时还会召唤来三支巨龙部队作战，是一个相当难缠的角色。同样，对付她的最好方法就是蚕食掉她附近的力量，最后集中火力将其消灭，杀死Taladrielle the Sorceress后亡灵一族的战役结束。■

完整任务攻略

我是龙

The I of the Dragon

PRIMAL SOFTWARE

文 / 不灭自由欲望

假如我说飞行游戏你会想到什么，有着一打以上各色按钮的飞行摇杆？600页厚的使用手册？30毫米六管火神炮？500磅穿甲炸弹？高yo-yo回旋还是普加切夫眼镜蛇？不，现在我们要谈的不是这些，这次你将是一条龙，一条真正的龙，一条有着硬磷利爪，会喷火会撕咬的天空霸主。那种翱翔于天际，傲视群雄的感觉只能用一个字来形容，那就是——爽！

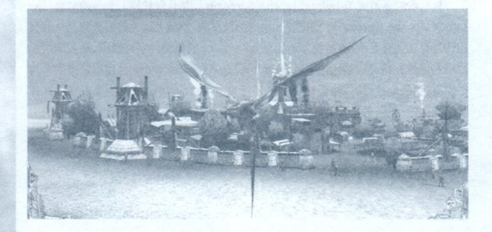
好了，切入正题让我们一起来欣赏一下这款游戏。

进入游戏，首先会让我们从三只龙中选择一只：

火焰气息者——安诺斯

安诺斯是个强力的战士，强壮并且有适度的敏捷。它并不偏爱使用魔法，但是它有本身的天赋作为适量的补偿。

飞行速度	80	火力	50
生命力	55	火力装填	30
生命回复	25	魔力回复	25



魔法师——巴洛斯

巴洛斯呼出冰冷的气息来冻结敌人。它是最好的魔法使用者。敏捷，快速，但是防护能力不是很好。虽然，普通攻击能力一般，但是它的魔法火力可是随时待命的。

飞行速度	85	火力	25
生命力	35	火力装填	25
生命回复	20	魔力回复	60

巫师——莫罗尔

莫罗尔的魔法是一种黑魔法。它有能力在任何生物死后，给它们吹入虚假的生命，把它们变成野蛮的傀儡并长久地控制它们。它移动速度慢，但是体力恢复得很快。

飞行速度	75	火力	40
生命力	40	火力装填	55
生命回复	45	魔力回复	35

按照自己的喜好，选一种就可以开始游戏了。来到游戏第一个区域向前飞行几步就会有系统提示，要你按〖H〗键查看控制界面。在左上角放着的是你的四种攻击模式。对应键盘上〖1-4〗数字键。〖1〗远程喷射攻击，〖2〗中距离吐息攻击，〖3〗自动制导攻击，〖4〗捕食。由于使用的龙不同和攻击力不同，有些攻击方式可能暂时或者永远没有。旁边的是火力槽与蓄力槽。火力槽在你连续使用远程攻击的时候就会逐渐消耗，耗尽则会使你的攻击速度减慢。蓄力槽只在你使用中距离喷吐攻击的时候才有用，用来决定你喷吐的时间长短。

在右上的是魔法栏，横排的是已选择的魔法，竖排的是已经学会的魔法。魔法只有在已经选择并且魔力充满后才可以释放。在它们中间放着的按键是表示魔法力状况与开关已知魔法图标的控制键。

左下角是属性栏，从上到下表示着龙的目前等级，经验状况，7项数值和能学到

什么魔法。在各项属性里飞行速度当然指的就是龙飞行时速了；生命指的是龙的血量；生命回复是指龙回血的速度；火力与龙的本身攻击力有关；火力装填与龙连续快速的发射时间有关；魔力回复与龙的魔法速度有段；记忆数量指的是龙目前最多能掌握的魔法个数。此外还有红色的血槽，到0你就得读档了。绿色的是速度槽，表明龙的目前时速，有三档可以选。黄色的是饥饿槽，龙饿了还要吃东西。右侧就是可以学的魔法了，记得升级的时候选定你要的魔法并且点"OK"才能学到。

右下角是一些与系统有关的东西。比如小地图的开关，地区地图，三种视角选择，游戏系统等等。最后是一些常用的游戏操控：

1-3	3种攻击方式
E	捕食
鼠标右键	攻击
鼠标左键	飞到该处
空格	立刻选定并攻击正前方一个目标
Z	表示敌我
PAGE UP	垂直上升
PAGE DOWN	垂直下降

好了，了解这些图标与按键，我们就可以开始激动人心的旅程了！

向前飞行一段，杀掉几个敌人，会从天上降下一名老魔法师。他会告诉你一些事情并且要求你升到4级。于是你就获得了第一个任务——升到4级。

这里可以说是练习关。敌人并不厉害，按照小地图所示一个个清除即可。注意有的巢穴在摧毁后会有红，绿，蓝三种颜色的魔力球出现。红色的增加你10点生命，蓝色的是10点魔力回复能力，绿色的是魔法记忆栏。每收集5个见效，请注意收集。四周山上的石碑是用来划分地区用的，没什么特殊意义，请不要过分关注它们。当把一个地区的怪物或者巢穴清干净以后，或者有敌人跨区域来进行攻击时，系统会有提示。

当你升到4级以后，老法师会出现并恭喜你，并且要你去COLDWOODS见国王。这时，点选屏幕右下角的区域地图点击箭头指示COLDWOODS地区并且确认就可以了。

COLDWOODS 地区

来到COLDWOODS地区。城镇就在地图的右上区域。注意：市中心的能量光环是可以为你恢复体力的。国王会和你谈话并且要你清光该地区。于是你就获得了第2个任务——清光COLDWOODS地区。本关没什么特别之处，只要清除该地区所有敌人即可。回到城镇，国王很感激你并且送了你个记忆栏位和3000经验，随后给了你下一个任务——到HOLD地区去，搜索并且杀掉"邪恶道格拉斯"，带回他的力量。







HOLD 地区

"邪恶道格拉斯"应该不难找，因为它是个非常巨大的家伙。注意，尽管它身材庞大，但攻击速度并不慢，杀伤力也强，以目前的等级杀它还是有一定难度的。你需要注意用垂直升降不断地躲避它的攻击，同时不断地把火力、魔法全都集中在它身上即可。在这里，你会充分体验到垂直升降对你的重要性。其实这将是你以后飞行、战斗过程中必须掌握的一个技巧。可以这么说，不能好好利用垂直升降，这个游戏你将没办法通关。

杀掉它注意拿取它掉出来的魔法宝物，然后找到能量光柱，靠近它，点右下角的建造标记盖一个城镇。然后清光该区域。

完成后会有20点速度的奖励。此时魔法师出现，要求你去NOTH STAR地区。

NOTH STAR 地区

到达NOTH STAR地区，在建筑点附近的小飞龙巢穴中找到魔法物品。建立一个城镇，并且让它升到3级。最后清光该地区。

这里需要说明一下的是城镇的升级。当有城镇的时候，城镇里会产生坐着魔法飞毯的魔法师。他们会到处收集怪物尸体里的灵魂来充实城镇的能量。当能量存满后就可以点右下角当初建立城镇的图标来进行升级。当然，如果城镇被怪物攻击造成损伤也是用这个图标进行修复，前提是城镇还有能量。所以要注意保护城镇和魔法师，城镇越大它自己的防御能力也越强。

注意地图中部深坑里有一颗巨大的陨石。打碎后会得到显示巢穴的魔法。等你清光该地区之后，老魔法师会出现，急切地告诉你有大麻烦了……



MEDITERRANO 地区

老法师急切地告诉你，回到游戏的初始地点Mediterrano，那里出现了一个超级强力的怪物。的确，这又是一个庞大的家伙，更可怕的是它的攻击范围非常之大，火石魔法一个接一个向你投来。而当你飞近将它纳入射程的时候，它又会对你使用一种持续的火焰攻击魔法。一般中了2-3个就会超过你的再生能力。如果以前没有好好培养龙的攻击力与体力的话，这将是你非常难以完成的一个任务。这里给大家一点小技巧：如果你用的是红龙，可以先给自己加上强力再生魔法，然后再开始强攻。黑龙则可以复活或者召唤几个死尸吸引火力。蓝龙可以尝试着先隐身，等飞近之后再用魔法攻击。总之，要找到最适合自己的战术。

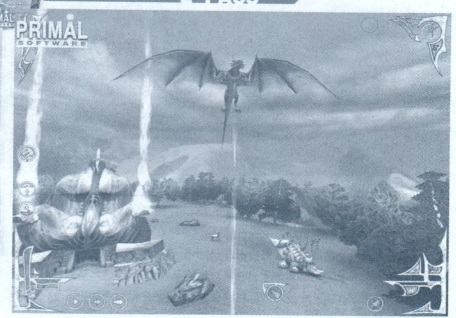
有两点要注意一下。首先，你不停的普通攻击可能导致攻击速度变慢。其次，在感到实在不行的时候立刻把身边的小怪物抓起来吃掉，也可以适时补充体力，帮你渡过一劫。消灭怪物后会获得魔法"火石"，然后清光该地区。

HOLD 地区

来到这里，把城镇升到3级并且清光该地区。

FERRA 地区

在HOLD地区的任务完成后，老魔法师又要你到FERRA去查明怪物军队行动的目的。等你来到该地区，你会发现这里有敌人庞大的军团。屏幕上全是密密麻麻的红点，预示着这是一场硬仗。敌人军团中有很多都是新面孔。其中，蜥蜴魔法师经验少，跑的快很难打中，而且它还会用一种跟踪性特别强的魔法，该魔法附带减速效果，一旦你被减速，它接着就会扔出一个火球，击中的话会造成35点损伤，这在初期简直是致命的。还有一种射手能向你发射一种弹道笔直且速度较快的飞镖，那是难以躲避的打击。另外它们的个头儿都非常小，因此同样很难打。而骑在恐龙



身上的射手虽然目标较大，但却拥有超强的体力，所以也是不小的威胁。建议进入该区域以后尽快在地图的右上方找到村庄的建设地点。然后清光附近的敌人巢穴，马上建立一个城镇。这时要注意保护城镇并且外出杀敌，实在抵挡不住可回城镇恢复体力。当你飞到右下角的时候会看到地图上有一个红色的X，一座魔法塔正耸立在那里。如果你靠近，马上就会被持续的闪电击毙。在周围晃一下，老魔法师会飞来告诉你，如果你想摧毁这座塔，就必须先把城镇升到4级，然后才能研究出一种魔法来对付闪电。

继续杀敌，注意保护己方收集灵魂能量的魔法师。当城镇升到4级后，飞到市中心。镇民就会送给你一种魔法“长星”。有了这种魔法，就可以在魔法塔的射程之外展开攻击。注意，摧毁魔法塔之后要迅速飞过去拿起残骸里的魔法球，并且快速飞回自己的城镇，把魔法球放到城镇之心里（抓住球后右键点击城镇之心）。完成后老法师会给你一个奖励魔法——“回城术”，这样你以后的行动就方便多了。下一个目标是ROCKWOOD。



ROCKWOOD 地区

到达该区域后立刻用回城术到达能量光柱的地方。注意这附近有不少敌人的巢穴，还是要先清干净。否则刚建立起来的城镇可是弱不禁风的。这里又出现了新的敌人——石像鬼。它们会用两种魔法：一种是非常快速的长距离魔法，一种是连续的火球攻击。石像鬼也有个弱点，它们总是在横向距离上跟你保持一定的距离，而不会乱跑。所以你只要运用好垂直升降，还是很容易击中它们的。石像鬼分为两种，红色的要比蓝色的稍微厉害一点点，还好，消灭这些家伙可以获得较高的经验。这个地区敌人的数量也很多，因为远处有一个由5个巢穴组成魔法阵在不断地召唤石像鬼。

先把基地升到3级，这个时候老法师又会降临，带给你另外一个坏消息。明天夜晚来临的时候，城镇附近会出现两个传送门，怪物大军会从这里杀出来骚扰城镇，城市要升到3级才有可能永远封闭它们。所以这个时候就该在城镇附近进行防守了。果然，一到晚上，城镇附近出现了两个传送门，从里面杀出来的都是一些高级怪物。其中有体力超高的雷电三角龙，以及小一号的邪恶道格拉斯、毒凤凰等等。这些都是高级的敌人，如果你不在附近的话，城镇很快就会被摧毁。注意，雷电三角龙一定要优先消灭，它对城镇的破坏力最大，而毒凤凰则对你本身非常有威胁。如果选用的是黑龙，可能会相对简单一点，施展僵尸召唤，土元素召唤，绝望之星召唤，希望之星召唤，蜂群召唤，在传送门旁边迅速组建一支防御军队。如果是红龙，给自己加上愤怒，强力再生也是很不错的，只不过稍微有些紧张。蓝龙的话相对较难，施放大面积杀伤魔法的时候注意别误伤自己人。

坚持到天亮传送门就会永远地被关闭了。老法师要求你去摧毁魔法阵，并夺得它们的魔力。这个魔法阵应该就在城镇的最上方。由5个巢穴组成，不断生产出红色石像鬼。有耐心的话可以利用这里源源不断的红色石像鬼多升几级，经过夜间的考验，此时战斗的难度并不大，只要稍微注意即可。最后摧毁巢穴，拿起里面的魔法球，并把城镇升到4级。

随着敌人的减少，你会发现地面上多了一种四处奔跑类似蜥蜴的小动物。捉起一只放到城市之心里，这样以后就可以生产骑士了。现在老法师要求你到Wonderland去。

WONDERLAND 地区

到达这里后，换成控制骑士。首先，跑到城镇那里去，镇长会出来给你指示，他要你去找一名猎人。猎人就在镇子偏右下的地方。在那里找到猎人，他会给你进一步的指示，要求你去摧毁敌人一个建筑。骑士有两项魔法——观察怪物和骑士之火。见过猎人后又会获得一个显示目标的魔法。用在自己身上，这样目标就会用蓝色的光点标出来，很容易就能找到。目标建筑应该在地图的右方扁下，路上怪物很多，不要迟疑，更不要与它们缠斗，一路跑过去就可以了。那栋建筑在一个坑里，坑的边上全是防御塔和怪物，这里就要你花些心思了。硬拼的话必死无疑，光四周的那些防御塔就够你喝一壶的。

这里有一个取巧的方法，你可以绕着建筑奔跑，这样防御塔的攻击会“误伤”到那个建筑，只要一会它就被摧毁了。此时，废墟里面会出现几只毒凤凰一类的强敌，别恋战，马上往城镇跑。这可是一趟百米冲刺，只要你跑到地方，任务就完成了。

到达城镇后，主人公又会换回到龙，不要迟疑了，把该地区清光吧。很多巢穴里都有魔法宝珠。在此期间，老魔法师会要你去找猎人，他会要你把一个魔法球带到地图右下方沙漠绿洲中的一个祭坛里，那样就可以在瞬间毁灭所有的敌人巢穴。不推荐这么做，因为这样你将很难找到巢穴毁坏后掉出来的魔法宝珠，而且也没有经验。还是自己把敌人清光后再去做这个任务吧。行动时记得修好城镇。

老法师再次来到你身边，要求你护送一个商队到Earthskull的城镇。

EARTHSKULL 地区

护送商队，就是地面上那3个犀牛组成的队伍。它们只沿着小路走。这一路上可谓困难重重，大量的投石手，石像鬼，和一种能在你身上施放燃烧火焰的敌人，以及路上众多的敌人巢穴在等着你。本关的敌人全是那种体积小，攻击高，行动快的类型。在这里要注意适当给商队加血或者是加防御，最好沿着路先清理一遍，否则敌人一拥而上很难保证商队没有闪失。最后到达建筑在小山顶上的城镇。如果你到达这里的时候，城镇已经毁在怪物的手里了，那么你还必须重新建一个城镇，并且把它升到5级。护送商队到达后，老法师会给你10000点经验，显示怪物魔法，和一又个“坏消息”……





FOREST 地区

老法师的坏消息是一支商队正在运送一件威力强大的邪恶宝物，你一定要阻止它们。来到FOREST，敌人的城镇就在眼前，而周围更有很多怪物的巢穴，仅闪电三角龙的巢穴就有两个，所以还是先别轻举妄动的好。先在城镇的左下方沿地面上的小路追踪下去，就可以找到商队。迅速消灭他们，然后记得拿起魔法物品。下一个任务就是摧毁敌人的城镇。

建议你先在敌人的攻击范围外把攻击性魔法准备好，最好是那些对建筑物有特效的。然后先给自己加几个保护魔法，接着冲过去对准城市之心投下毁灭的一击。这里如果选用蓝龙就简单多了，隐身过去几个魔法就能解决。只要城市之心被摧毁，所有城里的怪物都会死亡。顺利完成任务后，抓紧时间建立己方的城镇，并把它升到5级，同时清干净该地区。

当城镇升到5级的时候，主角会变成猎人。老法师告诉你有3个恶魔巫师正在




举行仪式，要你去杀掉他们。因为龙的力量过于强大，所以不能靠它完成这个任务。注意，环绕在巫师附近的教徒在他们的首领——巫师死后就会恢复神智，所以千万小心行事。

个人认为这个任务是整个游戏里难度最高的部分。环绕在巫师附近的那一群教徒随便挑一个出来都能轻松单挑你。他们会用一种非常高速且有杀伤力的火系魔法，只要你在他们的射程里稍一露面，他们一回合就能秒杀你。好在他们攻击性很强，并且视野比射程要长，看到你就会追过来，由此便可以采用调虎离山的办法来刺杀恶魔巫师了。

首先，用寻找目标魔法找到他们聚集的地点，然后向他们冲过去，一看到教徒们杀出，就赶快往回跑，把他们领得越远越好。接着用一个隐身术，教徒们会因为失去目标而慢慢返回。而你则趁着隐身快速向他们刚刚聚集的地方奔去，到那里把落单的恶魔巫师干掉。

这里需要注意的是，一定要把教徒全都引走，只要有一个在巫师身边，你就不可能完成任务。也许总会有教徒因为看到你而不去追杀你，这种情况你可以试着先隐身，等距离差不多的时候再现身，这样可以吸引他们所有的人。还有一点需要注意，使用隐身的时候一定要先站住，别在奔跑中用隐身，否则魔法很容易失败。此外，距离的掌握也是重要的，太近的话很可能一现形就被秒杀了。

恶魔巫师虽然不会攻击你，但是他们看到你就会开始逃跑，而你又需要4箭左右才能杀死他。往往他们一看到你就跑出射程了，所以要先用隐身接近他，然后等下一轮隐身快好的时候才开始攻击，在他刚跑出射程时再隐一下，他就会站住。抓住机会迅速杀死他就可以了，否则，他还会给自己恢复体力，真的是很麻烦的家伙。

在本关一定要多存盘，并且分别存在不同的档位，这是对耐心的考验。本关也有BUG可以利用一下。还记得龙的侦测怪物魔法吗？在把城市升到5级的前几秒先用一个，然后在魔法效果还没消失之前进入情节，切换成猎人，那么猎人就会拥有无限时间的侦测怪物能力了。另外建议在用龙的时候把所有的怪物和巢穴都清光再把城市升到5级，以免那些家伙干扰弱小猎人的行动。

当你杀死所有的恶魔巫师后又会切换成龙。魔法师会需要你去GoldenWood，协助我们的军队对付背叛的国王……

GOLDENWOODS 地区

人类大军与怪物军队已经摆好了阵式。背叛的国王为了永生与真正的力量，他向恶魔出卖了灵魂。此时他借助魔鬼的力量变成了一个头戴皇冠的国王石像鬼，两军正式开始混战。

本关要尽可能地保护下面的人类军队，为了避免误伤，所以要尽可能的少使用大面积杀伤魔法。对于前方的敌军城镇要作为优先破坏的对象。在这种混战中要时刻注意自己的安全，冲得太猛，往往就意味着死亡。最后，清光该区域，老魔法师又赶来警告你，人类大军的领主正步入一个陷阱。在他们去Terra的路上敌人设下了大量的军队和魔法屏障，唯一的办法就是在他们赶到前摧毁屏障发生器。

TREEA 地区

在这里你要操纵一个迫击炮小分队。你只能控制一个队长，而其他两个助手则会按照自己的智能行事。一开始记得先按下数字键〖2〗，把自己的攻击方式换成远程攻击。接着再把两个加血魔法放上去。很快就会有敌人注意到你，小心注意那两个助手的安全。他们也是可以升级的。先挺过这一波攻击，然后用寻找目标魔法找到那三个魔法屏障发生器。其实就是3个特殊的建筑。任务完成后，换成龙来继续下面的任务。

例行任务，建设城镇，并且升到顶级6级，肃清该地区。老法师此时会给你一个有趣的任务：在城里抓一个教徒，然后带他飞到克里米亚（Crimea），等他取得了巫师的灵魂后再把他带回来。

CRIMEA 地区

这里敌人的火力很猛。应该先让龙自己飞到这里，先使用回城术到达建筑点，然后把地图上建筑点附近，尤其是左方偏下一点的地方稍微清理一下。再飞回Terra的城里抓那个教徒飞来这里。带他一直飞跃敌人的阵地，在光柱附近把他放到地上。然后换为控制教徒。先使用寻找目标魔法找到塔，然后打碎它。你会看到一个浑身着火的法师从里面跑出来，最后倒下。用技能在他的尸体上回收他的灵魂就会重新换成控制龙了。这时再用大地图飞回Terra。

注意换成龙后马上把教徒抓起来，否则失去控制的他会胡乱攻击附近的敌人，而他那微不足道的体力实在坚持不了很长时间。这也是为什么建议先到这里稍微清理一下敌人的原因。

回到Terra，把回收了灵魂的教徒扔到城市之心里。老法师降临，表扬之后，又送了你20000经验，然后他会要求你清光这里。等你达成后他又会要你去扫荡Climea并在那里建立起一个己方的5级城镇。

CLIMEA 地区

来到Climea建筑城镇并且清光该地区。这里出了一种新的敌人——红色的猩猩怪。它们的攻击有45点杀伤，并且追踪性强，很不好对付。完成后老法师会赶来告诉你猎人遇到了麻烦，并要你带回恢复之星。

转为控制猎人。先绕着恢复之心跑，当敌人被自己的火力打得差不多的时候再射杀他们，恢复之星会定时给你恢复体力。杀光后又换成龙。把恢复之星带回城既可。获得25000点经验，和到Turf清光敌人，建立一个6级城镇。



TURF 地区

这里是游戏的最后一个地区了。确实如老法师所说，这儿有着非常多的敌人。而且有都是些实力不俗的家伙，再生的速度也非常之快，如果觉得自己的能力还有待加强的话，那么这里就是你练级的最后一站了。

当你把城镇建设到6级以后，就会出现一个大恶魔，非常难对付。希望你已经存好盘了。好在有城镇的帮忙因此打败它还不是太困难。

获胜之后老法师要你进入恶魔逃跑的传送门，解决这个罪魁祸首，恢复人类国都的宁静——拯救世界！杀掉大恶魔Scharbow！

一进门，眼前又是一场规模庞大的人魔大战。人类一方本来已经略占上风，但愤怒的大恶魔在此时出场了，它自己摧毁了手下的魔族大军，可气的是它竟然还因此升到了3级！等你赶来的时候，它已经养好伤等着跟你单挑了。

竭尽所能，杀掉它吧。世界的未来就在你的手上。■



SPARTAN

重现冷兵器时代的决战

《斯巴达人》与古希腊战争

在最近公映的史诗巨片《特洛伊》里，好莱坞用3倍于《指环王》的拍摄成本为观众营造了一场气势恢弘的古希腊战争。那么，在体验过银幕上的战争后，你是否会想到，在真实的历史中，希腊人又是怎样作战的呢？《斯巴达人》这款游戏将为你演绎古希腊最强大的军事城邦——斯巴达的战争故事。玩过游戏后，你会发现，游戏的战斗非常有特色，很好的再现了公元前古希腊战斗的要素。

首先，兵种被分为：

轻步兵、重步兵、散兵（掷矛兵）、战斗弓兵、轻骑兵、重骑兵六类及将军等40多个具体兵种。游戏中有10个种族，每个种族可拥有兵种不同，而且有相当数量兵种是某一种族的特色兵。

同一类兵种里，会分为级别不同的若干具体兵种，根据历史实际安排。比如：那个年代由农民临时征召的轻步兵是最低级的，战斗力最低，而装备稍好，训练更多的轻步兵（被认为是由城市自由民征召的）就战斗力高一些。

每个兵种有如下属性：

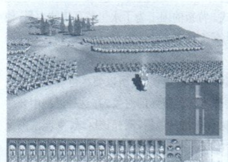
Scouting	Aromour	Missile Defence
Chance to hit	Damage	Chance to be trampled
Chance to Trample		Missile Range
Ammo	Kill Chance	Morale

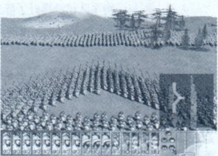
此外，还有一些隐藏属性如速度，骑兵无论在战略还是战术地图上都移动快，而重步兵不然，由重步兵和轻步兵派成的横队，走一会重步兵就会拉下一段距离。

每个部队有自己可以选择的队形，所有的队形共有：Block，Column，Line，Wedge，Angled Line，Crescent，Rhomboid，Shallow Mob，Dense Mob，Chess board Line，Chess board Block，Chess board Column等，但一支部队根据自己的兵种，只能选择其中几个队形。

任何一支部队还有人数以及经验值概念。部队一旦建立后，人数就不能改变，但是招募训练部队时，当地城市的补给营级别决定了部队大小，同样招募部队要靠当地兵营等级，以及为兵营服务人员的多少来决定部队初始经验值，经验值太低的部队很容易在没有很大损失就逃跑，而在战场上获得了足够经验的老兵可以战斗到最后。这可能是为了模拟不同城邦的军事训练补给体系效能不同。

其次，战斗设计非常独特，在战斗前玩家根据实际双方实力对比、各自军种比例、地形来决定己方的整体阵形和每个方队的队形，还要安排各方队出击时间和距离。一旦战斗打响，则无法再对各方队进行直接指挥，这是为了和历史上真实指挥体系效率保持一致，因为那个年代指挥官很难在战斗打响后做进一步的实际指挥，而且也很难把握战场全局。不过指挥官仍然可以命令部队全体出击和撤退，以及靠冲锋号来鼓舞士气。





在交战过程中，根据实际情况来安排阵形、队形和出击时间，以便为自己的每支部队选择合适的交战地点和对手，同时为自己的整个战局作出安排非常重要。不同类型的部队在交战时，按照历史来模拟相克情况，比如：重步兵方队在开阔地上将击退任何来自正面的敌人骑兵突击，在崎岖地带却对灵活的散兵掷矛无可奈何。重骑兵在面向敌人掷矛兵冲锋时，很容易将敌人一冲而散等等。一场战斗的胜负，不像《帝国时代》那样简单的由攻击-防守+加成来计算，而是综合考虑上面提到的部队的十个因素，双方相克情况、地形情况、影响部队士气的因素等，这样真实性更强。并且在战斗开始前，会模拟双方侦察分队作战以及侦察效果，对战场的熟悉程




度，是否为守城作战，以及部队中轻骑兵的数量和等级都会导致不同的对敌人阵形和军队类型的侦察效果，从而为战术的安排提供了更多参考。

游戏的优点从下面分析可见（注：以下内容大量参考了二战论坛战史天地newavatar发表的《Archer Jones兵种战术理论体系的应用尝试——秦与马其顿战术系统的比较》一文。

游戏中的整个思想和Archer Jones的《西方战争艺术》（The Art of War in Western World）体系非常类似：在《西方战争艺术》中，部队被分为：

1、重骑兵，定义是采用冲击方式（shock）作战的骑兵
2、重步兵，定义是采用冲击方式（shock）作战的步兵
3、轻骑兵，定义是使用投射武器（missile）作战的骑兵
4、轻步兵，定义是使用投射武器（missile）作战的步兵

■原则1：重步兵在正面防御时对于重骑兵占优。这个原则要求重步兵训练有素，使用长兵器。中世纪的民兵不算。拔刀的弓箭手不算。

这个原则我前面说过，《斯巴达人》完全体现了这一点，马其顿最精锐的重骑兵也无法突破斯巴达精锐重步兵的防线。

■原则2：重骑兵对于重步兵战斗队形的侧翼和后方有毁灭性优势。这点之所以能跟原则1同时存在，是因为古代战争中重步兵战斗队形在交战中转身对付另一个方向的威胁，是完全不可能的，几乎没有任何成功的例子。当然这个问题并非无法解决，下面会谈到。

这个在《斯巴达人》里表现不是非常明显，也就是重步兵被重骑兵包围后，也仍然有很大可能战胜重骑兵，这也是游戏的局限，因为很难限制重步兵必须向着某一方向战斗，但是如果部队被从后方或者侧翼包抄，部队士气和战斗效率会大大下降。

■原则3：轻步兵对于重步兵具有天然优势。这个原则的前提是轻步兵必须使用hit and run策略，随着而来的就是受到地形和指挥官的限制很大。如果由于某种原因，战斗变成近战，那么轻步兵自动转化为不合格的重步兵，必然导致失败。

对于这个原则，笔者认为有必要做进一步说明。在原著中，Archer Jones用于证明该原则的战例较为薄弱。大部分都是非正规军的轻步兵对正规重步兵的胜利。究其原因，主要在于正规步兵的作战往往意味着纪律和阵型。而轻步兵使用hit and run战术的时候，却通常要求采用分散队形并且不断的后退。这对于多数古代正规军来说都是难以想象的。不过在许多情况下，重步兵由于某种原因（如对方重骑兵的侧翼威胁）无法有效前进，则该原则对正规军有效。

这个游戏中有体现（注：游戏中的轻步兵和Archer定义不同，Archer定义的轻步兵，主要指游戏中的散兵，也就是掷矛兵和战斗弓兵）：而且也充分符合这个原则：只有在崎岖地形上、有高级将军指挥，重步兵对他们无可奈何。而hit and run战术很难在游戏中体现（它本身是一个以方阵为核心的游戏），所以设计者将此表现为重步兵对散兵作战能力下降上。而如果在平地上，双方直接肉搏，重步兵完全掌握战局。

■原则4：轻骑兵对于重骑兵具有天然优势。这个原则跟原则3非常类似，前提同样是轻骑兵必须使用hit and run策略，随着而来的就是受到地形和指挥官的限制很大。如果由于某种原因，战斗变成近战，轻骑兵自动转化为不合格的重骑兵，同样导致失败。

■原则5：轻骑兵对于重步兵具有天然优势。这个原则跟上面的3，4不同，由于速度差别，hit and run的战斗很容易实行，所以优势很大。

这两个在游戏里体现不够好，主要是因为无法模拟hit and run战略，由于方阵战术为主要作战模式，所以对于近战后轻步兵转为不合格重骑兵倒是模拟很好。

■原则6：重骑兵对于轻步兵具有绝对优势，不论轻步兵是否试图转变成不合格的重步兵 。

这个模拟的非常好。

■原则7：在射击对抗中轻步兵对于轻骑兵具有优势。原因是地面平台保证更高的射速和准确性。不过需要注意，轻骑兵这时候通常会拔刀变成重骑兵，尽管是不合格的重骑兵，借助马匹的冲击力通常还是足以通过冲锋击溃轻步兵。

也模拟的不错，游戏中的轻骑兵分为两类，一类是轻装近战的侦察骑兵，一类是标准的投掷轻骑兵，反正对付轻步兵都有效。

■原则8：相同兵种对抗防御一方具有天然优势。这点对于重步兵非常明显，对于重骑兵则完全不符合。

这个模拟的非常好！双方兵力类似，特别是重步兵在平原上肉搏，防御一方非常有优势，因为可以保持更为良好的队形，而进攻方在进攻过程中，阵形多少有些乱。骑兵则是谁冲的快，谁优势大（不过好像不够明显），但是骑兵是有快速冲锋这一命令选项的。

■原则9：以上原则是在双方水平相差不大的情况下有效。此条为笔者根据个人理解添加。

这个也非常贴切，游戏中实力太大的（比如虽为重步兵，但是等级不同、战斗力不同）无法用这个标准衡量，改为战斗力决定一切。

■原则10：以上原则仅仅反映各兵种的内在优缺点，不能确保战斗的最终结果。战斗结果还取决于指挥官能否正确的扬长避短以及其他不可预知的因素。此条一样为笔者根据个人理解添加。

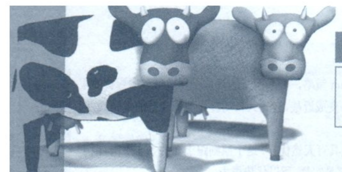
也是非常正确的，经常有同一个战役，不同的指挥导致全胜或者全败，而且电脑的布阵也不是那种以不变应万变，感觉还是比较聪明的。

游戏里还专门设计了那个年代的攻城战，由于缺少必要器具，在未经长期围城就贸然进攻胜算很小，必须首先围城一段时间，然后再进攻才比较可靠。另外这个游戏比较好的一点是，一旦部队开拔出城市，那么消耗的军饷和粮食都大大增加，没有雄厚的实力，是无法保持一支大军的，围城也是一样，耗时耗力，所以虽然经过长期围城后，攻方有优势，但是其代价也不小。

总之，感觉这是个耐玩而不乏一定真实性的游戏，虽然也有其不真实之处，不过游戏毕竟是虚拟，不能强求太多。另外，开发《斯巴达人》的SLITHERINE公司用同样的引擎制作了《特洛伊之门》（Gates of Troy），有兴趣的话，大家可以试试。■




SPARTAN



极限攻略 E-PASS 秘集市

围城之军 Besieger

进入游戏后按〖~〗键出现输入提示，输入下列代码并回车获得相应功能（输入正确代码文字后字体颜色会变为蓝色）：

Invulnerability # 刀枪不入模式（#=0 关闭；#=1 开启）

Daytime # 设置白天的时长（#=1 至 24）

Quit 返回视窗桌面

Exit 返回视窗桌面

debug 1 开启除错模式，此后可使用下列代码：

CreateUnit X 生成指定名称 X 的单位，单位名称列表获得方法见后文

DayTimespeed #

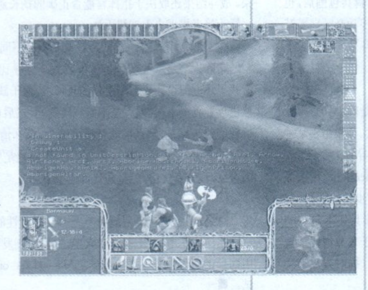
设置白天的时间消逝速度（#=0 正常速度；10000 最快速度）

SSE #

使用 Intel 处理器的 SSE 指令集（#=0 关闭；#=1 开启）

以下是功能未明之秘技代码：

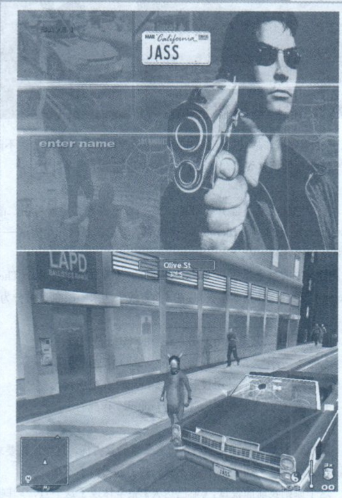
AIBehaviour
AIMoving
DrawUnitsCount
DrawAIBehavior
DrawAIInfo
DrawVision
DrawContour2D
DrawReviewManager
StartTestFunction
SwapUnitsOfGenerals
AllUnitsToNewGeneral
SetNation
SwitchOnOffWeapon
AllUpgrades
DebugTrace
StartAIStatistics
DrawAIStatistics



当使用 CreateUnit 秘技代码时，只需用一个字母作为单位名称，即可列出以该字母开头的所有单位名称列表，例如输入 CreateUnit C 即可获得所有字母 C 开头的单位名称列表。

〖测试：有效 PAGAN 提供 A〗

真实罪案：洛城街头 True Crime: Streets of LA



在游戏开始时以下列代码作为车牌号码，即可获得相应的外貌装束（代码启用成功会有一个提示声响，注意区分数字 1 和 0 与字母 I 和 O）：

J1MM	丧尸
TATS	纹身女子
P1MP	黑人男子
HAWG	青年
JASS	叼烟驴子
MNKY	纹身秃头
B1G1	黑人女上司
TFAN	胖黑人
FATT	老警察
PHAM	浑身是血的青年
HARA	亚裔青年
BRUZ	拳手
MRFU	另类打扮男子
B00Z	流浪汉
5WAT	5 号特警
FUZZ	官员 Johnson
M1K3	戴头套青年
ROSA	西服套装女子

在游戏中收集 30 根骨头（地图上被标明黄色），即可选择扮演警犬。此外如果你选择“JASS”作为车牌完成所有三个游戏结局，你还将获得奖励影片。

〖测试：有效 PAGAN 提供 A〗

信徒Ⅱ精灵的崛起
Disciples 2: Rise of the Elves

游戏中按回车键出现输入提示，输入下列代码并回车获得相应功能：

代码	功能
MONEYFORNOTHING	获得大量金钱及资源
BORNTORUN	恢复移动力
HELP!	恢复生命
WEARETHECHAMPIONS	当前任务立即获胜
LOSER	当前任务立即落败
STAIRWAYTOHEAVEN	领队级别提升
HERECOMESTHESUN	地图完全探开
PAINTITBLACK	地图完全遮闭
LIFEISACARNIVAL	死亡的单位复活
ALLALONGTHEWATCHTOWER	允许查阅敌方城市中的单位
ANOTHERBRICKINTHEWALL	允许在首都进行建造
GIVEPEACEACHANCE	与所有国家处于和平状态
BADTOTHEBONE	与所有国家处于战争状态
COMETOGETHER	与所有国家处于同盟状态
JUMP	提升团队经验值
INVISIBLETOUCH	电脑对手对玩家角色视而不见
LETSDOTHETIMEWARPAGAIN	推进至特定日期

〖测试:NA PAGAN 提供 A〗

光环
Halo

以命令行参数"-console -devmode"启动游戏（例如在游戏启动快捷方式后面空一格并加上-console -devmode参数），此后在游戏中即可按【~】键出现输入提示，输入下列代码并回车获得相应功能（注:cheat类代码仅在客户版本的游戏中有用，无效代码会有提示）：

代码	功能
cls	清除控制台窗口中的文字信息
quit	退出游戏
cheat_medusa #	看见玩者角色的敌人立即死亡（#=0关闭；#=1开启）
speed #	设置游戏速度（#为0至20）
cheat_bottomless_clip #	无尽弹药且武器不会过热（#=0关闭；#=1开启）
cheat_infinite_ammo #	无尽弹药（#=0关闭；#=1开启）
cheat_super_jump #	超级跳跃能力（#=0关闭；#=1开启）
cheat_bump_possession #	支配其它角色（#=0关闭；#=1开启）
cheat_deathless_player #	刀枪不入（#=0关闭；#=1开启）
cheat_spawn_warthog	生成Warthog
cheat_all_powerups	获得所有增强能力
cheat_all_vehicles	获得所有车辆
cheat_all_weapons	获得所有武器
cheat_teleport_to_camera	传送玩家角色到当前视角位置

〖测试:NA PAGAN 提供 A〗

超越神界
Beyond Divinity

游戏初期，即便以最简单的难度设定，主角仍然非常脆弱。要想获得更强壮的初始角色，只需以任何文本编辑程序（如记事本notepad.exe）打开游戏安装目录中Common子目录下的CharSelStats.dat文件，在其中找到Warrior、Wizard或Survivor的初始角色属性设定文字区，根据所选角色将对应的初始参数设高。例如：将Wizard的Intelligence属性设为9，或将Warrior的Strength或Agility属性设为10或更高。保存此文件后进入游戏，即可获得调整了初始属性后的角色。

〖测试:NA PAGAN 提供 A〗

火线命令
To Serve and Command

在游戏中根据所用键盘类型（中国大多使用QUERTY键盘）的不同使用不同组合键序列输入特定代码，即可获得相应功能（输入成功会有"当"的一声提示）：

"AZERTY"键盘模式

组合键	功能
【Ctrl】+ chindi	刀枪不入模式
【Ctrl】+ qtsqh	显示所有敌方单位
【Ctrl】+ chql	当前任务立即获胜

"QUERTY"键盘模式

组合键	功能
【Ctrl】+ chindi	刀枪不入模式
【Ctrl】+ atsah	显示所有敌方单位
【Ctrl】+ chal	当前任务立即获胜

〖测试:有效 PAGAN 提供 A〗





〖测试:有效〗经编辑部实际测试通过
〖测试:NA〗未经编辑部测试



天堂Ⅱ十万个为什么(一)

文/火舞耀扬



随着6月8日高考结束，假期来临，一场网络游戏盛筵也即将火爆登场，而其中的第一道美味大餐自然非《天堂Ⅱ》莫数。唯美的画面，悠扬的音乐，在炎炎盛夏给大家带来了一丝清凉。由于其游戏设定庞大，又是借鉴西方正统魔幻，所以很多玩家对于这款游戏的上手都有不同的理解，并且会为某些地方的设计而略感复杂，笔者也经常碰到很多人会针对游戏细节或游戏方法上，提出各种各样的有趣问题，有些令人哭笑不得。而有些确实是玩家需要注意的方面。

鉴于这个夏天还会有更多的玩家进入游戏成为提问题的人，笔者特在此就一些出现几率比较多的问题，给大家做些讲解，其中若有恶搞或狂吐之处，也只为博众一笑，望列位看官见谅。







新手入门篇



1、为什么登陆服务器列表时，有的PING值明明很大却显示状态良好？

这个问题，因为关系到游戏速度和游戏质量，所以放在首要位置来讲。其实PING值与服务器状态分别代表两个方面，一个是瞬间现象，一个是固有品质。刚进入游戏时，最大PING值可以到999，由于进入游戏后要加载各种资料，其中最大的应该是地图，PING值高加载速度就慢。想必大家也发现了，在大地图上，如果移动太快就会卡机，而在区域地图就不会出现这种情况，比如要塞和废墟。在选择服务器时所显示的PING值，实际上是本机PING值，与网络状况有很大关系，但并不完全准确，只能作为参考。笔者接入上海服务器的PING值有300多，但卡机现象并不明显，只要不是在玩家过分集中的场景中，一般不会受影响。但是，如果服务器状态不好，那卡机就很厉害了，如果服务器状态是拥挤，即使PING值很低也一样会卡甚至会掉线。想要获得流畅的游戏速度，建议选择PING值低服务器状态良好的服务器进行游戏。



2、为什么游戏里没有好友列表？怎么和别人私聊？

一进入游戏，当然第一个念头就是与朋友们取得联系啦。在《天堂Ⅱ》里，好友名单和私聊程序都是隐含动作，没有直接给出动作清单，不过还是可以用的。只要在文字输入框中键入"/邀请好友"、"/好友名单"、"/删除好友"等指令，就可以完成添加、查看、修改好友列表的动作。好友名单将显示在对话框中。

至于游戏中的私聊指令，则沿用了《天堂Ⅰ》的设置，私聊格式是——"ID，这里要注意前面的引号为英文小引号，由于输入法支持的问题尚待解决，所以目前在私聊时，要注意切换输入法，这点没有《天堂Ⅰ》方便。不过若想更换私聊对象，可以按上、下方向键，不用重复打名字，设计的还算过关吧。其他聊天频道指令符也均为英文符号，交易频道聊天——+、盟频聊天——@、队伍频聊天——#、区域大喊——!。



3、为什么同样的怪物会出现不同的经验？为什么攻击时会经常看到致命一击或overhit!的注解，有什么实际意义？

要知道不同的人还有个高矮胖瘦的区别呢，怪物么，当然也会有血多血少的差别。当然《天堂Ⅱ》里同级别的怪物之间的差异还不是很大，而杀怪获得经验的多少，则主要是根据玩家与怪物的等级差来判定。同等级或高于玩家等级的怪物，即可得到100%的经验，等级低玩家一级，其经验为90.8%，低于二级则为82.6%，三级则只剩下75.1%。攻击怪物时，从怪物侧面、后面或上方攻击，威力会增加，所以大家看到的伤害也会不同，如果最后一击时出现致命攻击，则经验会比正常攻击高出25%。Overhit!则主要出现在使用技能或魔法对怪物进行最后一击的瞬间，由于技能造成了更高的伤害，因而系统将其判定为致命一击，玩家由此也将获得理想的经验，而这一招也成为《天堂Ⅱ》中最普遍的练级技巧——在怪的血还剩一点时使用大招攻击。另外，在《天堂Ⅱ》众多种族职业中，人类盗贼、鹰眼、宝藏猎人的致命攻击率最高。



4、为什么我喝药水后HP不会恢复？

不是不恢复，而是恢复缓慢。《天堂Ⅱ》的设定中，就算服用了药水，也不是马上恢复HP，而是需要一段时间慢慢提升。这种设定更体现了牧师以及团队合作的重要性，而且对玩家的操作技术也有着更高的要求，在战斗开始或打斗中，玩家只能自行判断服用药水的时机。高级药水的恢复速度要优于普通药水，但永远没有牧师法术的疗效高。



5、为什么我买的盾牌明明具有很高的防御力，却不见角色总防御有所增加？

这点是《天堂Ⅱ》设定中的一个亮点，它比《龙枪》以及D&D游戏中的普遍设定——盾牌只增加防御率，当格挡成功后，将完全抵消玩家所受到的伤害——更加复杂。《天堂Ⅱ》里的盾牌有两个数值——防御力和防御率。盾牌的防御力并不直接加在角色的总防御上，而是在使用盾牌成功格挡时，盾牌上的防御力才会产生效果。比如你防御100，盾牌防御力为50，那么在盾牌防御成功时你的防御力就是150。不过格档成功的几率，也就是防御率，则要视职业而定，非骑士职业没有"精通盾技"这个技能，所以盾牌防御率会很低，而骑士职业则可以用这个技能和盾牌搭配，从而获得很高的防御率，从而将防御提升一个层次。由于装备盾牌后对敏捷和回避率等数值造成影响，所以不建议刺客职业使用。而且盾牌不属于法师装备，法师装备后会影响施法速度，所以法师尽量不要装备盾牌。



6、为什么我不能用灵魂弹？

首先，你所装备的武器必须拥有发动灵魂弹的条件，即在武器属性栏中注明：灵魂弹×?（?为发动一次所需要的灵魂弹数量）。灵魂弹为一种需补充的非再生道具，分为无等级、D级、C级、B级，商店中有出售，A与S级灵魂弹目前尚未开放。使用时必须确定你的武器等级与灵魂弹等级吻合。灵魂弹的使用效果非常明显，其威力是普通攻击的2倍，但使用技能攻击并不会有灵魂弹的发动效果。如果出现爆击（致命攻击），效果则是爆击威力×2，也就是原本攻击威力的4倍！虽然威力惊人，

但价格也是蛮贵的，而且很多武器的消耗量也非常大，当然游戏的设计有一点还算公平，未击中怪物并不会消耗灵魂弹数量，每次使用也不会觉得很亏。



7、为什么《天堂Ⅱ》中死亡的惩罚那么重？怎么才能在原地复活？

说起死亡惩罚，《天堂Ⅱ》也是延续了《天堂Ⅰ》中的设置，相对红名玩家死亡掉落高级物品几率100%来说，白名玩家的死亡惩罚算是比较轻的了，顶多掉10%经验，有10%几率掉装备，等级越高掉装备几率越小。此外，红名玩家死后不会回城，靠近城镇便会受到守卫的攻击，可见游戏对恶意PK的约束力还是蛮高的。虽然《天堂Ⅱ》没有PK限制，但并不鼓励大家PK，做个守法良民才是正道。

关于原地复活，很遗憾游戏里是没有这样的设计的，不过，原地复活的BUG一直存在（但愿乐谷的GM不要PK了我>"<）。方法是：死后不要马上点回到村庄，先打开系统窗口（ALT+X），点回到村庄后立即点系统中的“重新游戏”按钮，然后迅速确定。再重进游戏时，你便会复活在原地，但是经验还是要损失的。



8、为什么别人杀我不红名，我杀别人却红名呢？

《天堂Ⅱ》的PvP系统是以双向紫名系统为原则的，当攻击白色名称玩家时，角色名称会变为紫色，将玩家杀死后，名称就会变红，从而受到犯罪惩罚，村落守卫会主动攻击。攻击紫色名字的玩家，自己名字也会变紫，但因为系统会自动判定第一个紫名玩家为主动PK者，所以反击紫名的玩家若将对方杀死，自己的名字并不会变红。换句话说，先动手的人会被系统判定为PKer，而后动手者不是。若是两个人在PK，后面又冲上来一个将自卫反击的人杀了，那该怎么判定？这个么，笔者也没试过，不过多数情况下，第三个人是不红名的。在美服，就曾经有大陆工会的玩家用低级ID挑逗美国玩家攻击，使其名称变紫而后群起攻之，将美国玩家乱刀分尸。此等行径实数恶劣，大陆玩家的素质令人质疑，但是相信此等无赖还在少数，而大多数的玩家还是能够用正常的方式进行游戏的。如若遇到此等败类，也希望正义之士能联合起来，除之以后快。



9、为什么《天堂Ⅱ》中没有新人保护，我2级的人物就被别人杀了？

新人保护？需要吗？其实《天堂Ⅱ》中是有新人保护的，只是方式不同。首先新人死亡是不会掉经验和物品的，但PK新人所受到的惩罚却非常严重。2级ID杀1级ID，性向会从零降到-360以上，要知道杀一个怪物，性向只回5点，而红名ID只消死三次，身上的物品就会暴个一干二净，在如此严重的惩罚下，杀人者也会考虑后果的。但仍然会有些“变态”玩家存在，他们以屠杀新人为乐，丧心病狂、恬不知耻（以下省略歇斯底里之言语2000字）……

作为一款注重战争的游戏，PK和攻城战是整个游戏的灵魂，挑战高难度角色时所获得的成就感是其他游戏所无法比拟的。《天堂Ⅱ》中的无限制PK，其实是游戏中的一大乐趣，而玷污这种乐趣的人真是罪无可恕。



10、为什么我的名称变红后很久都不能变白？

名称变红之后，并不象其他游戏那样是随着在线时间而逐渐消褪。红名和性向有关，虽然长时间在线可以降低少量性向，但最快的方法还是要去狩猎——猎杀和自己级别相近的怪物，猎杀那些级别差距大的怪物是没有效果的。这里提供大家一个挂红名的好地方——顺着奇岩港附近的那条大河北上，有个叫“芙罗兰”的小村子，那里没有警卫，战犯们可以安心进出。所以大家红名后的第一件事就是跳河，然后寻找这个村子。不过还是要奉劝大家——上天有好生之德，杀孽太重只会给自己带来麻烦。



11、为什么我不能摆摊？

《天堂Ⅱ》中露天商店的设立是有要求的：首先人物要保持站立状态，然后使用指令栏(alt+c)里面的宝箱图案，人物坐下后会出现露天商店视窗。点选你要卖的东西，之后会出现一个视窗是贩卖的价格，价格和数量选择好后点视窗下面中间的“信息”按键可以输入贩卖物品的描述，其实就是广告词，输入完后按“确定”按键就可以开始贩卖。需要注意的是，露天商店中卖东西的数量和等级有关，20级以下的玩家只能销售2样物品。



12、为什么白精灵的移动速度比黑精灵快？

这个，我们要从西方奇幻小说的设定说起。精灵在魔法修为上有着极高的天赋，但也并不是所有的精灵都有极高的移动速度。风作为最活泼的元素，使它们很容易聚集，所以风精灵的移动速度是最快的。但西方奇幻小说中还有其他的精灵，如：梦精灵、浅海精灵等，他们都没有明显的元素特性。《天堂Ⅱ》中的白精灵依照小说的设定，很明显就是光之精灵（白色的-_-），这个种族在精灵中十分稀少，至于他们的移动速度……大家姑且认为光速比较快吧！

黑暗精灵在精灵族中可是珍惜动物，他们是精灵的异类，大家可以翻阅《被遗忘的国度》、《龙枪》、《白狼书》、《异度风情》等“文献”，里面的暗精灵屈指可数，但都是实力派的强者。《天堂Ⅱ》中的暗精灵是伤害最高的，无论物理攻击还是魔





为什么水没浮力？为什么水里没鱼？

这个……让我怎么解释呢?嗯……世界诞生之初，殷海萨和格兰肯将水元素交给自己的女儿席琳掌管，那时候水中有很多生物，世界也很平衡安定。不久后格兰肯便爱上了自己的女儿席琳，殷海萨得知这一情况后，醋意大发，将席琳放逐到了大陆之外。而当席琳生下那个不知道是自己孩子还是自己兄弟的婴儿后，新的种族出现了，他们就是——龙！做为龙族的母亲，席琳给他们下达了消灭众神的命令，“众神之战”从而拉开帷幕。席琳创造了死亡，而这场战争又将无数的生命带入了席琳的世界。直至战争结束都未能消灭彼此的龙与众神，都疲惫不堪，由此世界进入了另一种和平时期。由于失去了席琳，世界上的水元素开始肆虐，于是殷海萨便让掌管艺术的小女儿伊娃去掌管水元素。胆小的伊娃根本不敢做任何事，水元素对大陆的危害更加严重，缺水的地方变成了沙漠，水元素聚集的地方变为了海洋。最后伊娃在母亲的威胁下，控制住了水元素的蔓延，但世界已然遭到了破坏，伊娃本身又没什么管理经验。所以《天堂Ⅱ》中的水没有浮力，而且没有生物（以上情节，纯属虚构，如有雷同，不胜荣幸 Y^_^Y）。



法攻击，都十分卓越。虽然移动速度比不了白精灵，但白精灵的攻击力也是低得可怜。所以《天堂Ⅱ》的职业设定还算平衡，虽然有些违背了正统魔幻设定，但小说和游戏毕竟是有区别的。相信游戏中的一些小调整，会使其更有挑战性，当然也算是一个创新吧。



13、为什么矮人族没有法师职业？

这个……可能是《天堂Ⅱ》里的矮人智商比较低的缘故吧。其实在《被遗忘的国度》中有个叫“贝翁（Beorn）”的矮人牧师，还有个叫“库柏（Cobble）”的，是秘银之厅的圣牧师。而且在众多“文献”中，矮人学者、矮人法师多不胜数，但在大部分游戏中矮人却好象丧失了思考能力，只知道闷头生产了。当然，说这些只是为了纠正大家对矮人的误解。在《天堂Ⅱ》中，的确没有矮人法师，不过他们的攻城机械却是超强的，而且相当昂贵……很显然，他们是精于生产而疏于修炼魔法的一群。



14、为什么精灵族能下海游泳，而人类却会被淹死？

其实所有种族都能游泳，并且都会溺水身亡。白精灵族一旦离开“生命之树”的保护，其在水中的生存能力也会变得和人类一样。由于笔者嫌船票昂贵，所以曾经有过一次单人游海的“壮举”，结果……尸沉大海-_-#。所以建议大家游游小河就算了，千万不要想游过海峡。不过《天堂Ⅱ》的画面真的很漂亮，大家一起到海里进行游泳比赛也是一件美事，但……非精灵职业就不要参加了，因为精灵们的移动速度在水里一样占优势，其他种族是没法比的。



15、为什么离开说话岛的方法就只有坐船？不可以偷渡吗？

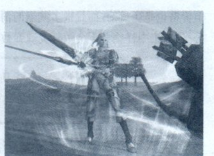
嘘！不要让别人听到哦！如果你从说话岛港口去奇岩港，那就要在开船的瞬间冲上船去，站在靠近港口这边的船楼和栏杆之间的甲板上，然后就可以偷渡过去。从奇岩到说话岛其实是一样的，只不过要站在靠近奇岩港的这一侧。一定要在开船的瞬间冲上去，那时候是不花钱的。一次节省两千多大钞，百试不爽（准备接受乐谷GM的第二次PK，别来真人的就行 -_-#）。



16、为什么我总等不到船来？

这个问题，其实想想现实的情况就可以知道了。《天堂Ⅱ》里只有一艘船在海上往返，属于垄断行业，自然不可能象出租车那样挥手即来。因为航行途中会消耗很长的时间，所以等船的时间就是双倍的。以下就是开船时刻表（每趟船只会停泊10分钟，大家要抓紧时间）：

话岛=>古丁 00:10，古丁=>话岛 01:30；
话岛=>古丁 01:50，古丁=>话岛 02:25；
话岛=>古丁 02:45，古丁=>话岛 03:20；
话岛=>古丁 03:40，古丁=>话岛 04:15；
话岛=>古丁 04:35，古丁=>话岛 05:10；
话岛=>古丁 05:30，古丁=>话岛 06:05；
话岛=>古丁 06:25，古丁=>话岛 07:00；
话岛=>古丁 07:20，古丁=>话岛 07:55；
话岛=>古丁 08:15，古丁=>话岛 08:50；
话岛=>古丁 09:10，古丁=>话岛 09:45；
话岛=>古丁 10:05，古丁=>话岛 11:40；
话岛=>古丁 12:00，古丁=>话岛 12:35；
话岛=>古丁 12:55，古丁=>话岛 13:30；
话岛=>古丁 13:50，古丁=>话岛 14:25；
话岛=>古丁 14:45，古丁=>话岛 15:20；
话岛=>古丁 15:40，古丁=>话岛 16:15；
话岛=>古丁 16:35，古丁=>话岛 17:10；
话岛=>古丁 17:30，古丁=>话岛 18:05；
话岛=>古丁 18:25，古丁=>话岛 19:00；
话岛=>古丁 19:20，古丁=>话岛 19:55；
话岛=>古丁 20:15，古丁=>话岛 20:50；
话岛=>古丁 21:10，古丁=>话岛 21:55；
话岛=>古丁 22:05，古丁=>话岛 22:55；
话岛=>古丁 23:15，古丁=>话岛 23:50。









17、为什么船开走了，我却被甩下海？

这种情况也很多，是最普遍的BUG之一，笔者的朋友就是因为上船后不老实，偏要学什么电影《泰坦尼克》里的POSE，结果一不小心就掉下海去，成了真正的泰坦尼克……遇到此种情况，玩家可以通过切换画面或者小范围移动来排除。另一种可能就是玩家买错了船票，在偷渡中偶尔也会出现这种情况。



为什么暗精灵的村庄在地洞里？

地洞有什么不好？冬暖夏凉的多享受！其实这在《天堂Ⅱ》的背景故事中已经作出了解答。殷海萨和格兰肯创造世界后，又创造了各个种族，其中巨人族是统治世界的一支，但近乎于神的力量使他们野心膨胀，最终向神发出了挑战。但和神相比他们毕竟是有差距的，巨人族最终被流放到了世界的角落。而后各个种族为争斗大陆的统治权而相互征战，世界陷入混乱。几百年后，精灵和人类联盟胜利，但拥有创造力的人类已经不是精灵们所能驾御的了，强悍的人类大军将精灵们赶回了森林。精灵们的信心也由自信变成了懦弱，他们忘却了争霸大陆的野心。也正因为如此，精灵中开始出现了矛盾，棕色精灵希望重新独占荣誉，将大陆踩在脚下，而这时他们又得到了邪恶人类的帮助，用精灵那近乎不死的生命换取了黑魔法的强大力量。而木精灵们得知棕色精灵不再信仰“殷海萨”之后，矛盾不断升级，最终爆发了战争。棕色精灵得到黑魔法后实力大增，而木精灵在危机关头对棕色精灵下了诅咒，棕色精灵们所居住的丛林开始腐烂，而皮肤也变为了黑色，成为了黑暗种族。失去了丛林的保护，棕色精灵只好住进地穴，成为了现在大家所看到的黑暗精灵。这些纯属是《天堂Ⅱ》的设定，和D&D无关。



18、为什么我不能使用召唤兽?

召唤魔兽是需要媒介跟魔法水晶的,每召唤一只都需要消耗一定的数量。这些媒介可以在商店购买,魔法水晶则可以经由矮人制造出来。最初的时候,只能召唤一只召唤兽助战,当玩家二转之后便可以召唤复数的魔兽!



19、为什么我不能饲养宠物?

宠物的饲养是有等级限制的,低于限制级别不能得到宠物。狐狸需要等级5以上;狼需要等级15以上;龙需要等级35以上。宠物有其自己的特定装备,玩家人物的装备不能穿在宠物身上,但是可以交给宠物保管。

《天堂Ⅱ》中宠物消失有以下可能:在交易的时候不小心将宠物项圈给了对方;长时间没有给宠物喂食;宠物死亡后没有复活(死亡后三分钟之内必须复活,否则会消失)。玩家下线宠物会变为项圈,需要去饲养员处领取。



20、为什么回家卷轴吟唱时间超长?为什么我明明在精灵村地界里,使用回家卷后却到了古鲁丁城?

《天堂Ⅱ》的技能及卷轴都有使用延迟时间,不能瞬间发挥作用,从职业平衡上来说,技能时间可以确保在PK和战争中获得公平的胜负结果,至于卷轴的使用时间,笔者也感觉很不合理,逃跑的时候都不能用回家卷了,那不就等于断了人家的后路么。不过换个角度思考,这也许正石为了保持游戏平衡吧,试想若是有法师放了魔法就跑回家去,那被其戏弄的战士岂不是要郁闷而死了。

至于使用传送卷轴的落点,这是游戏本身的设定,试你所在位置与村庄距离而定,玩家离哪个城镇近,就会被传送到哪里。



(图:回家卷轴使用范围)



21、为什么我会被卡在城墙里?

世界上不存在完美的事物,游戏也不可能没有BUG,这种卡号在《天堂Ⅱ》里还是比较普遍的。当遇到这种情况,只有找GM解决,在对话框中键入"/诉求"后面写清遇到的问题,注意诉求的内容文字一定要大于5个字,否则不被受理(有事说事,没事想套近乎,人家是不会理你的=.=)。然后系统就告知你是第几位诉求者,GM会依次处理你前面几位的问题,所以你需要耐心等待。处理结果将会在诉求窗口中予以答复。



22、为什么我从城墙跳下会摔死?

俗话说,人是肉长的。现实里从那么高的地方跳下去非死即伤,游戏里自然也不例外。《天堂Ⅱ》的3D世界设定与现实非常接近,地形的影响对玩家来说很明显,从越高处掉落便会扣损越多的HP,高度适中才不至于摔伤。这些设定可以巧妙地运用在战术中,给敌人造成很大的麻烦。当然针对不同种族,也有适宜跳跃的高度,白精灵是很少因为跌落而损血的,相反,人类就显得脆弱了许多。相信玩过《古墓丽影》的玩家对这个设定不难理解。



23、为什么《天堂Ⅱ》删除人物要等六天后?

这是《天堂Ⅱ》防盗系统中最重要的一环,即使帐号被盗,六天之内也是可以找回来的,且不用担心人物被删。可见,NC对于保护玩家利益还是很重视的。同样有这种等待期限的设计是血盟的退出和解散,这方面问题我们将在下期做出解答。



24、为什么我只能全屏游戏?如何窗口化?

《天堂Ⅱ》并未在设置中加入窗口,但却在快捷指令中加入了这个功能,并且可以由玩家手动修改一些数据,以达到窗口化的目的。进入窗口的快捷是:Alt+Ctrl-LeftShift-Enter;返回全屏快捷:Alt+Ctrl-LeftShift-Enter。

客户端数据修改是《天堂Ⅱ》一大亮点,不过经由日本玩家修改装备外观——裸体事件后,大陆也已进行了限制,所以修改窗口的方法未能奏效。台服的修改方法是:把l2.exe、l2.ini,拷贝到别的地方,然后升级游戏。然后将l2.exe、l2.ini,覆盖回来,之后用l2.exe进入游戏,然后不要登陆直接退出。修改l2.ini,查找StartupFullscreen=True修改成StartupFullscreen=False(这个样子就可以窗口化了),把L2.exe、L2.ini、L2.int多copy一份成l3.exe、l3.ini、l3.int。修改l3.ini,把EXEName=L2.exe修改成EXEName=L3.exe。

[未完待继]



为什么矮人MM没有胡子?

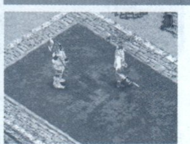
@#$%……$&*……石子姐姐,你再问这样的问题偶就要撞墙自尽了!你不会嫉妒矮人MM比你漂亮吧?既然你问了,我就想办法解释吧。

……我有个同事谢顶,但其偏偏生就一副美髯,所以他便自我解嘲道:"我的头发都长在下巴上了!"根据这个"典故",我们可以解释为——矮人MM的胡子都长到头顶上了!其实矮人的种族很多,如:希拉矮人(Hylar Dwarf)、戴伽矮人(Daergar Dwarf)、奈达矮人(Neidar Dwark)、特瓦矮人(Theiwar)。特别是"特瓦矮人",在《龙枪》中,他们是黑暗矮人中的一支,山地矮人中善谋略,好侵略的一支。在夜里较活跃,厌恶阳光,自认是矮人种族中最尊贵的,总在想方设法找机会统治整个克莱恩。在这些种族中难保不会出现一两个不长胡子的矮人MM,不过《天堂Ⅱ》中出现的这种情况主要是远东和西欧的审美差距,咱们谁都不会喜欢一个长胡子的MM,但欧洲人也许对反祖现象有着独特的癖好。可是……我也没见哪个欧洲的靓女戴个大胡子出门啊!(汗~=.=)



刀剑 Online 攻略详解

文 / 心若止水 & 玛雅



在一曲《刀剑》的恢弘气氛中，《刀剑 Online》终于即将进入公开测试阶段。作为一个跟随游戏内测达半年多的老玩家，笔者在这里献上详细攻略一篇，为各位全面解说游戏中的难症，预祝各位早日成为刀剑中的一代名侠。

第一步：上手操作篇

进入游戏首先要做的，就是了解操作。在角色 1~10 级的时候，聊天窗口里会一直出现帮助信息，你也可以按 F1 键调出帮助菜单来看，其中会详细说明各种快捷键的用处。

屏幕的左上角可以查看游戏里的日期和时辰，右上是快捷物品栏和快捷道具栏，对应的快捷键是数字键 1~9。屏幕的左下显示的是角色的生命值和怒气值，以及鼠标左键的技能。怒气值是用来放必杀和启动阵法用的。右下显示的是角色的精气值、角色的等级、鼠标右键技能、角色礼仪动作窗口和调节聊天窗口大小的地方。聊天窗口左下黄色边条显示的是角色的体力值，右下条显示的是破绽值。当体力用完时，角色不能跑步，不能防守，而当破绽值满时，角色全身发红，处于僵硬无防守状态，竞技的时候抓对方的破绽然后再施与一系列的连招是最主要的一个技巧。

《刀剑 OL》的聊天系统还是比较完善的，在输入文字行的前面有一个方框，用鼠标左键点击，会弹出选单，依次是交易、呐喊、私聊、队伍、教派、好友、闲聊，可以用鼠标选择频道，也可以输入频道符号。交易频道一般是用来拍卖时才用的，每喊一次话需要玩家支付 100 两银子，好处是整个服务器的人都能看见。呐喊一次只需 10 两银子，但只有同一场景内的玩家才能看见。闲聊、私聊、队伍、教派比较好理解，独特的好友频道，则是为那些互相加为好友的玩家专用的聊天频道。在平时游戏中，为了不被打扰，也可以屏蔽掉某个频道，只要在你想屏蔽的频道上点鼠标右键，这个窗口就被上叉就此关闭了，如果要解除，同样再按鼠标右键即可。

第二步：熟悉各 NPC 的坐标

熟悉游戏各个 NPC 的坐标，能给大家节约不少的游戏时间。

瓦当镇				
镇内	铁匠 126.112	武器买卖修理、物品合成	老中医 142.74	药品买卖和储藏箱
	武师 123.31	学习技能、技能书和阵图的买卖	店小二 78.62	查询镇内 NPC 坐标
	掌柜 69.111	杂物、防具买卖、物品鉴定	老者 113.140	好感度查询
	鼎正 130.59	设置重生点 查看怪物说明	老武师 37.49	任务 NPC
	阿强 141.96	任务 NPC	水井 109.128	-
	壮年男子 49.89	任务 NPC	擂台接引 99.86	任务 NPC
	善心婆婆 96.97	任务 NPC	李三元 157.137	任务 NPC
	民兵吴大 152.141	任务 NPC	符咒师 172.77	任务 NPC
	摊贩 97.60	-	镇妖洞 82.143	-
镇外	乱坟岗 中年妇女 124.182 此地图有不定地点出现的 NPC：游方散人和民团勇士			
	丹阳林道 不定地点出现游方散人、民团勇士和修真老人			
	迷雾荒野 不定地点出现狼兵勇士			
	瓦当山 落难村民 175.16			

洛阳城				
城内	叫花子 35.26	查询城内各 NPC 坐标，查询心魔坐标	老者 77.48	好感度查询
	商人 42.63	杂物、防具买卖、物品鉴定	陈百草 94.118	药物买卖和仓库
	铁匠 48.117	武器修理买卖 物品合成	枪棒教头 95.80	技能学习
	粮店掌柜 117.59	任务 NPC	司鼎 93.45	设置重生点
	赌场老板 71.45	任务 NPC	擂台接引 69.89	-
	阿蝶 64.33	任务 NPC	符咒师 34.92	任务 NPC
	剑工 57.117	任务 NPC	青风观 57.46	任务 NPC
	伤兵 99.119	任务 NPC	镖师 16.55	任务 NPC
	摊贩 63.64	-		
城外	太学村 老者 104.22 猫妖 74.22			
	午桥庄 阿强 241.211 华氏仆妇 73.229			

冰峪镇				
镇内	郎中 47.60	药物买卖和仓库	杂货商 98.60	杂物、防具买卖、物品鉴定
	铁匠 49.101	武器修理买卖 物品合成	司鼎 123.74	设置重生点
	王老大 57.125	任务 NPC	赵夫人 128.120	任务 NPC
	钱万贯 60.76	任务 NPC	小虎子 97.112	任务 NPC
	神秘年轻人 106.142	任务 NPC		-
镇外	云盘雪谷 赵猎户 117.233 216.44（两个地方随机出现）			

第三步：了解宝石和护身符的作用

玩过刀剑单机版的玩家，也许对其丰富的宝石转换印象颇深，只是网络版暂时还没开放高级宝石的炼化，所以这里只能说说宝石之间的转换和炼化护身符的公式。

游戏中最低等级的是宝石碎片，同种碎片 3 个可以合成破损的宝石，而同种的 3 个破损宝石可以合成完整的宝石，越高等级的宝石其附带的属性也就越高，当然合成的结果也会有普通的和极品之分，极品的属性会比普通的略高些，不过合成成功率纯粹是看运气。不同宝石对应不同的玩家等级，宝石碎片的使用等级是 2 级，而破损宝石的使用等级是 16 级，一个完整的宝石则需要 33 级才能使用。宝石之间的转换只有在碎片时才可以，破损的宝石和完整的宝石是不能被转换的，大致的公式是：

翡翠碎片 + 僵尸指骨 = 鸡血石碎片
密腊碎片 + 狼　　牙 = 白玉碎片
白玉碎片 + 狼妖头骨 = 血玉髓碎片
紫水晶碎片 + 僵尸牙齿 = 翡翠碎片
鸡血石碎片 + 僵尸头骨 = 密腊碎片
血玉髓碎片 + 狼　　骨 = 冰种玉碎片
冰种玉碎片 + 狼　　耳 = 青玉髓碎片
青玉髓碎片 + 狼　　眼 = 紫水晶碎片

宝石镶嵌效果（表）

宝石	头盔	铠甲	鞋	武器
翡翠宝石	增加精气上限	增加冰防御	增加精气上限	增加冰攻击
密蜡宝石	增加体力上限	增加毒防御	增加体力上限	增加毒攻击
白玉宝石	增加掉钱率	减少物理伤害	增加移动速度	增加锋利值
紫水晶宝石	增加掉宝率	增加物理防御	增加负重	增加物理攻击
鸡血石宝石	增加生命上限	增加火防御	增加生命上限	增加火攻击
血玉髓宝石	燃烧恢复加快	减少火伤害	生命恢复加快	附加火伤害
冰种玉宝石	冰冻恢复加快	减少冰伤害	精气恢复加快	附加冰伤害
青玉髓宝石	中毒恢复加快	减少毒伤害	体力恢复加快	附加毒伤害

接下来讲讲护身符，打开装备栏，除了头部、身体、脚还有手上之外，在右边还有四个空格，对了，那就是摆放护身符的的地方，别看护身符小，但是作用可不小，有加物理防御的，有附加伤害的，有加上限的等等，护身符也是可以通过宝石碎片的炼化得来的，公式依次是：

翡翠碎片 + 鸡血石碎片 = 金刚护符（增加防御的，最好是+6 的）

密蜡碎片 + 白玉碎片 = 龟甲（伤害减免的，现阶段最好是-2 的）

血玉髓碎片+青玉髓碎片 = 青荚叶（增加精气上限的）

冰种玉碎片+紫水晶碎片 = 初阳温火符（附加伤害的，最好是+4 的）

翡翠碎片 + 白玉碎片 = 吉祥结香袋（增加精气和生命恢复速度的，最好是×5×5 的）

冰种玉碎片+青玉髓碎片 = 萱草（增加幸运的，最好是幸运 6 的）

还有小雨花石（增加幸运的）和生血茸（增加生命上限的），还有个特别的是通灵石，可以通过符咒师师的任务随机获得，而属性也是随机的，好不好就要看运气了。

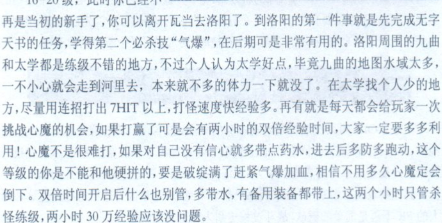
第四步：快速升级指导

1-5 级，开始的时候自然是去丹阳林道或者乱坟岗杀咯，先接几个任务，什么都不要买，有人不怕浪费钱可以买个草帽，带着比较酷。丹阳僵尸的经验比狗狗高一些，这个时候最好组队练，没有队也无所谓，只要不停的砍怪，经验会升得飞快。杀到 4 级半时，估计你手上刀的耐久也差不多了，可以回村去交任务。领到的奖励经验也够升 5 级了，该学什么学什么，也可以买把 5 级的剑，喜欢用刀的就去修下刀，等 6 级再买新的。属性点在满足装备的基础上，建议全加力量，力量高攻击就高，清怪快很重要，这时的怪根本打不掉你多少血，防御足够用。

6-7 级，还是在丹阳杀，不要去高级的地方，这里不会挂而且怪弱清怪速度快，升级快。我在这里打怪基本不喝蓝，偶尔喝下红。当蓝用完的时候我就用指南打怪，两轮下来一个僵尸也灭了。这样的打法主要是为了省钱。属性点还是在满足装备的基础上全加力。7 级以后，估计可以凑足一套 2 阶装备了。关于技能，这里可以把指南加到 2，乘风加到 2，鹰洋到 2 就足够用了以后不用再加。点数宝贵，后面会出更重要的技能，还是尽量省着用吧。打坐的技能，此时学不学无所谓，有兴趣的就学，没兴趣以后再学也不迟。我个人感觉现在学没有用，坐下回血浪费打怪时间。

7-11 级，没说的，接个毒骨任务去十二陵下层，建议直接跳过上层会爆炸的僵尸，多打毒僵尸。爆裂僵尸动不动就自爆，需要防守，浪费时间不说，弄的人也很狼狈。绿僵尸没有什么伤害力而且还有毒骨头，3 个骨头就是一瓶药，在这里拼命杀吧。如果接杀双镰妖的任务也可以杀几个双镰妖，如果没接任务，那就找个刷新不错的地方蹲点，这样升级快些。很快到了 11 级，点数看着装备加吧，多余的点数我个人是全加力量了。此时你是不是已经可以接出不少连续技了，发挥自己想像力，试着编辑一下连招吧。现在也可以分出一点技能学打坐了。

12-15 级，去百狼洞，建议一定要组队，不组队虽然不至于挂，但是打起来很吃力，喝水厉害，亏钱！这里打怪建议最好不要去碰 BOSS，浪费时间，经验又不多。另外，强烈建议带 2 件武器，带 3 件也不嫌多，这里耐久消耗的飞快，一件武器坏了就换另一件打，第 2 件武器坏的时候通常装备也有一个快坏了，回去修么？不修，脱了继续杀！回去一次得损失多少经验啊，我曾经只剩盔甲和一把初级的短刀在那里照样杀怪，就是不愿意回村。升级当然经验是第一位，等到了 15 级，有时间去做狼王任务的时候，再回去也不迟。狼王任务一定要做，毕竟是你的第一个必杀技啊！



16-20 级，此时你已经不再是当初的新手了，你可以离开瓦当去洛阳了。到洛阳的第一件事就是先完成无字天书的任务，学得第二个必杀技“气爆”，在后期可是非常有用的。洛阳周围的九曲和太学都是练级不错的地方，不过个人认为太学好点，毕竟九曲的地图水域太多，一不小心就会走到河里去，本来就不多的体力一下就没了。在太学找个人少的地方，尽量用连招打出 7HIT 以上，打怪速度快经验多。再有就是每天都会给玩家一次挑战心魔的机会，如果打赢了可是会有两小时的双倍经验时间，大家一定要多多利用！心魔不是很难打，如果对自己没有信心就多带点药水，进去后多防多跑动，这个等级的你是不能和他硬拼的，要是破绽满了赶紧气爆加血，相信不用多久心魔定会倒下。双倍时间开启后什么也别管，多带水，有备用装备都带上，这两个小时只管杀怪练级，两小时 30 万经验应该没问题。

21-30 级，这个阶段主要还是在洛水南岸和妖营比较快，洛水的猫兵虽然经验少，但是好打，偶尔其中夹杂着几个狐狸，杀起来还是很轻松的，经验也多。如果对自己的装备有信心的话，那就不要犹豫了，去妖营吧，那里的怪绝对可以淹死你，不会发愁没有怪打，不过千万不要冲到敌人的包围圈，现在的猫妖可厉害多了，3、4 个一围就能要了你的命，所以还是小心为妙。要是不想打宝的话，一般两个（指南 2+和合+指南 4）小 10 连就能秒了所有的猫妖，效率绝对是最高的，由于目前我才 32 级，所以也只能提供这么多经验，希望有不对的地方大家可以指出来。

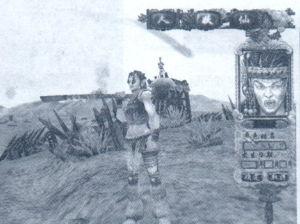
第五步：关于技能

角色的初级技能都能在瓦当的武师和洛阳的枪棒教头那里学到，高级的技能和技能升级就要靠技能书了。

连续技是《刀剑 OL》最大的亮点，亲手编排一套好的连续技，不但会让自己有很大的成就感，还能给升级和打怪带来诸多方便。连续技的编排只要遵守一定的规律和熟悉招式的特点就很容易掌握。

首先要弄清楚一个技能在一套连招里能出现几次，比如说指南决，一套连招主要靠指南决来连接，所以在不超上限的情况下，可出现的次数取决于其他技能的多少，又比如和合六出，一个连招里只能出现一次，出两次连招就会断掉；第二是技能的等级也会影响到连招的 HIT 数；第三是要明确单一技能可以为一套连招增加 HIT 数的上限是多少；最后还要记得在连招的第 7、10、15HIT 会有攻击加成，编辑连招的时候尽量把攻击高的招数放在这三个位置。掌握了以上几点，要编辑一套连招就不成问题了。







在游戏里发连招的方法有两种，一种是利用游戏自带的编辑器进行编辑，然后根据相应快捷键调用，发连招的时候只按鼠标右键就可以了，简单又方便，缺点是比较死板，竞技的时候很容易丢掉进攻的机会。还有一种发招的方法就是全手动连招，就是把各个技能都设置一个快捷键，发连招的时候一个键一个键的切换技能进行连招，缺点是比较麻烦，优点是连招的随意性很大，可以视不同的情况打出不同的连招，不受编辑器死板的限制。

最后讲讲必杀技的使用。现在《刀剑OL》开放的必杀技有两个，一个是骤雨打青荷，一个是气爆，必杀技只能用手动发，是不能编辑到编辑器当中的。发必杀的时候要先按着ALT键，用鼠标左键在屏幕上划出必杀的轨迹，再点鼠标右键发必杀，骤雨打青荷的轨迹是"↓"，气爆的轨迹是"〉"。骤雨打青荷主要用于一个连招的结尾，气爆的用途主要有两个，一是在打怪时没血的情况下，可以先放气爆，用刚发必杀的无敌时间来喝药，还有个就是在竞技时，用气爆可以中断对手的连招。

第六步：关于竞技

《刀剑OL》的竞技系统是游戏本身的亮点，它不同于其它游戏的竞技风格而独树一帜。首先，要双方同意才能进行竞技，再就是有单独的竞技场景，双方竞技开始进入此场景后原身将变成稻草人，在任何地点都可以进行竞技，野外的稻草人不会受到怪物攻击。游戏中，玩家们都很热衷于竞技，这是因为连招的应用使这种单人的PK不再是简单的劈砍，战斗过程更耐人琢磨也更耐看。

竞技的风格到现在主要有两种，一种是狠打猛攻型，一种是防守反击型。

值得强调的是，单一的强攻是很难获得胜利的。因为攻击加破绽值很快，特别是人族的破绽值在强攻的情况下会因为出招比较快而导致升的比妖族快，所以初期的竞技应该是以防御为主的，在防御的同时捕捉战机。这也牵涉到了一个问题，就是虽然你在攻击的同时增加了自己的破绽值，但是对方在防御你攻击的同时也在减少体力值，并且体力值是根据你的攻击强度而减少的，如果你的攻击越高那么他的体力值也就减的越快，在攻击够高的情况下可以利用这个特点不断强攻，使对方出现体力值耗尽或与你对攻的情况，在这个情况下基本你就稳赢了。

有人说18级以后的竞技才是真正的竞技，确实，破防招的出现确实使竞技更加刺激，不再是单一的防守加抓破绽，而变成了自己去创造破绽。不过因为破防技能（以人族碎金为例）的出招速度很慢且距离有限，所以有一个方法就是边防御边移动，这样就导致对方不能直接至你身边放出碎金。而相应的对方必然会改变方法，不会直接放碎金来制造破绽，而是会在普攻或连续技中加入碎金，这样你就需要经常性的使出快招来打乱对方的出招，所以不论是攻击方还是防御方，碎金的施放时机都是一个要点！

还有就是气爆的应用，上面我已经说过气爆可以中断对方的连招，但是在竞技的时候气爆的使用也有个小细节。一般人都喜欢一被连马上就用气爆，这也是对的，但是气爆的数量有限，用的时机要把握，要是你算着对方快要出破绽了，就让他打两下也无所谓，等他破绽马上满的时候用气爆，要是打中他的话可以直接把他的破绽给打出来，就算是在被浮空的情况下，用一个气爆，破绽值回到了一半的状态，而对手的破绽马上就满，这样你就可以抓住机会连他了。

要注意的是竞技取胜的根本点是不变的——抓对方破绽，然后施与一系列的连招，最好能一个连招将他干掉，呵呵！

第七步：阵法和擂台系统

《刀剑Online》9509版开放了阵法和擂台功能，大大的增强了游戏的耐玩性，关于阵法个人认为还是比较成功的，就目前而言开放的阵法还不多，我知道的除了店里能买到的星月同辉、日月星辰、三分鼎足外还有四子连珠、三星邀月。阵法的发动很简单，根据阵法需要的人数组成一队，发动时地上会出现光环，只要队友站进去阵法就会被发动，前提是都要学会这种阵法，不然就算站上去也是无法发动的。发动成功后，处于阵法中的玩家会相应的提高属性，二人阵法星月同辉会给发动阵法的玩家提升10%的攻击，而加入的玩家会增加10%的移动速度，此阵法还将降低被夹击敌人5%防御，比较实用。当然了既然有结阵就会有破阵，如果你们的阵法被破的话，受到的惩罚可是相当大的，一般状态的阵行之间会有一条绿线，只要保持在绿线状态阵法是不会被破的。破阵主要有三种情况，一种就是处于阵法中的玩家距离较远，绿线慢慢变为红线或消失；第二种情况是发动该阵法的玩家，俗称阵眼，掉线或者死亡；第三种也是大家最需要注意的一种，那就是阵眼是不能被打倒的，如果因为阵眼破绽满被敌人打倒的话，阵同样是会被破的，所以请当阵眼的玩家注意了，你可是关系到大家生命安全的，不在万不得已的时候最好还是不要冲在最前面，以免被别人群攻之。说了这么多，其实阵法主要还是要一些经常在一起的朋友，多多练习，配合好点用起来的效果才会增强，相反，一盘散沙就算用再强的阵也是无济于事的。

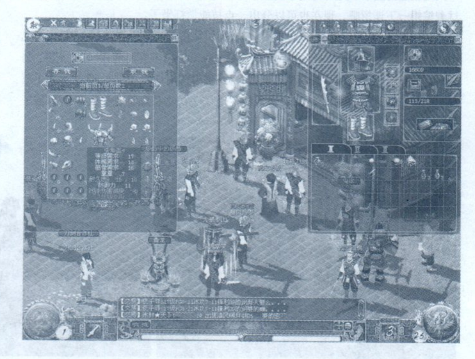
新增的擂台系统已经成了近期刀剑内测论坛的焦点，一切与擂台有关的名词都引起了玩家们的热烈讨论。比武打擂各显其能，在藏龙卧虎的刀剑江湖，这个擂更是不打不行，不看不行。擂台系统的过人之处多多，相信玩家一定能从中获得更多痛快爽快的战斗乐趣。

玩家在瓦当镇、洛阳城找"擂台接引人"对话，选择"我要去演武场"即可进入。演武场内，共有15座擂台，供不同等级的玩家进行竞技。目前暂时开放了7座，按级别分为：1号擂台1~14级、2号擂台10~19级、3号擂台15~24级、4号擂台20~29级、5号擂台25~34级、6号擂台30~39级、7号擂台35~44级。

在《刀剑OL》中，等级不在擂台规定的等级范围内不能打擂，同时打擂的经费和竞技积分（彩头）和擂台的级别成正比。这样的擂台分级制不仅体现了《刀剑OL》中一贯倡导的公平公正，同时也提供了一个范围让等级稍低的玩家可以在打擂中运用自己的格斗技巧和战术以弱胜强。在《刀剑OL》中，挑战者必须先打败擂主的替身，然后连续两次打败擂主本人，才能挑战成功，成为擂主。守擂玩家响应同一挑战者的两场比赛中，守擂者只需要胜一场，挑战者的挑战资格即马上被取消，则可守擂成功！玩家在线时间内随时都可以进行打擂，但打擂时必须交一笔费用及一定的竞技积分（彩头）。如果打擂失败，玩家会被传送回城中，费用不退。再次进行挑战，还需再次交费。所以在游戏中擂台有风险，打擂需谨慎，玩家可以先在竞技场上多次练习或是多观摩学习高手打擂的过程。如果你攻擂胜利，你成为精武英雄的消息就会随着系统广播传遍整个服务器。

在《刀剑OL》中，打擂人所交的所有金钱和所有竞技积分将收归系统保存。守擂者可查询已守擂多少时间，在守擂时间内，守擂者可向为其守擂的替身领取奖励。奖励品为"金钱"、"竞技积分"和"经验"。因此每个擂台接受挑战越多，擂主获利越大。值得一提的是，随着内测的推进，令玩家兴奋不已的擂台排行榜也将在计划之内，现在就苦练技能，挑战极限吧。经过江湖历练，你也可以成为一代擂台霸主！

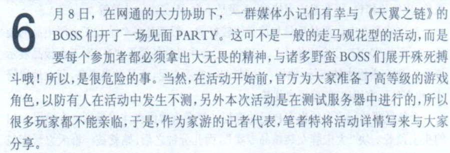
经过上述一系列的磨练，相信你已经可以在《刀剑OL》中打出自己的一片天空了，后面的事恕在下也无知，不能尽述，本文的不足之处还望大家多多指教了。■



天翼之链BOSS亲密接触活动

文/玩火的人

6月8日，在网通的大力协助下，一群媒体小记们有幸与《天翼之链》的BOSS们开了一场见面PARTY。这可不是一般的走马观花型的活动，而是要每个参加者都必须拿出大无畏的精神，与诸多野蛮BOSS们展开殊死搏斗哦！所以，是很危险的事。当然，在活动开始前，官方为大家准备了高等级的游戏角色，以防有人在活动中发生不测，另外本次活动是在测试服务器中进行的，所以很多玩家都不能亲临，于是，作为家游的记者代表，笔者特将活动详情写来与大家分享。



我拿到的角色是劈砍型的小路，物理攻击很强，血和防都不错，这令我充满了安全感——对于不太会打架的我来说，最怕的就是"死"了，有了这样结实的人物，什么怪都不会威胁到我的生命了。由于笔者对小路的练法并没有太多的了解，只知道劈砍型的小路在HACK和DEF的方面有着不错的天赋，所以在分配点数方面，无外乎以物理攻击为主，防御为辅。标准配点模式有三种，一是高攻击力和高命中率的配点，一是高攻击力、部分命中率和回避率，剩下的就是防御类型的小路。由于小路可以装备盾牌，自然就比其他角色高出一些防御，考虑到活动的需要，我的配点方式也侧重防御。HACK的点数配到了100，为的是能够拿武器，实际HACK点数为110左右，而DEF点数为150左右，DEX我加到了30，人物等级104。



分配好点数后被GM传送到了那维克，和其他参加活动的朋友一起领取装备。我领到了一套：金角面罩，链锁盔甲，愤怒之血，凡泰克之盾，舞会面具，恶魔翅膀，体力戒指，风之靴。大部分都是以提高防御能力为主，这样一来人物的防御能力也被大大加强了，而我的HP也达到了7412之多。

正当大家猜测着活动地点的时候，GM把大家传送到了城市库尔。而活动地区也是在库尔西门外展开。首先GM放了一群安皮理尔出来，也就是第二节任务的BOSS，因为实力太菜了，所以没等笔者冲上去大展拳脚，就被冲在前面的人全数解决了。接下来的几只安皮理尔则刚刚出现就做了大家的刀下之鬼，而笔者是基本刚看到怪被放出来，然后机器一卡怪就死了。白加了那么高的防御了，也不给个表现的机会。正当我郁闷的时候，成群的怪又出现了。大批的鸠鹰、影武者、冰之恶魔等怪涌了出来，为了不错过虐待怪的机会，我迫不及待地大喊一声，跳入战圈。结果还没等看清楚是怎么一回事，就被怪物秒杀（当时的心是哇凉哇凉的啊！）。

不料被复活后又再度被秒杀，然后再度被复活……这下才总算学乖了，跳出战圈不再和成群的怪物肉搏，而是四下寻找落单的怪物。正好有几只鸠鹰脱离了大部队，笔者连忙兴冲冲的跑了过去，结果又再度被怪物放倒，当时心里极度郁闷，不知道该用什么来形容了。由于当时游戏比较卡没看清楚，后来才知道前面几种怪都是使用魔法攻击的，再高的物防也起不了什么作用。



当怪物被全数清理干净后，GM又放出了布布国王和布布女王，笔者心里暗想，欺负不了别人还欺负不了你们吗？怀着以前被布布国王秒了几次的怨气，笔者三下五除二的干掉了布布一家大小。接下来的一幕，更有戏剧性，GM召唤出了大量的死灵美拉和娜亚，与不堪一击的娜亚相比，死灵美拉简直就是来郁闷人的。众人拿起手中的武器，纷纷向死灵美拉招呼过去，但是到了这位身上，就跟挠痒痒一样，看着只有1滴、2滴血在慢慢的掉着，所有人都郁闷了。而笔者更是郁闷，别人最起码还能砍到美拉，笔者费了九牛二虎之力，砍了美拉九九八十一刀，竟然一刀也没有命中！最后还是小爱的魔法威力比较大，终于解决掉了死灵美拉。







为了缓解大家郁闷的心情，接下来GM放出了大量"菜怪"给大家解恨。而新出现的批兹魔竟然也是用魔法攻击的怪，笔者又无奈的被放倒了几次，依然郁闷。这一轮清怪过后，大家一致要求去PK一把，而这时候刚刚漏掉的一个死灵美拉跑了出来，大家又一拥而上，结果和上次一样，所有的攻击打在拥有300DEF的死灵美拉身上如同隔靴搔痒。不知道是谁对美拉使用起了金钱攻击，结果这时候的美拉才开始大量损血，（笔者也用了10级的金钱攻击去砸美拉，结果是依然没砸到）。美拉很快就被大家用钱砸死了，这时候大家均感叹，还是钱比较厉害啊。



GM响应了大家的要求，把众人传到了可以自由PK的地方。于是刚刚还一起砍怪的队友纷纷倒戈相向互殴起来……在这里，笔者是终于出了一口怨气。除了小爱的魔法攻击以外，其他人的物理攻击打在笔者身上根本就是刚才打死灵美拉的翻版。遇到最厉害的物理攻击，笔者也不过被砍掉100左右的血，而对于拥有7400多血的笔者基本是不伤体力。这下轮到其他人郁闷了。很多人都是在砍了我几刀以后惊讶的问我，你是全防的？我自豪地点了点头，然后把对手打倒在地。虽然我的防御力很高，但是我的攻击力也很不错，攻击其他人的时候，也能砍掉对方不少的血，而且命中率亦不低。对于笔者而言这里就好象是天堂一样！可惜时间过的真的很快，活动也要接近尾声了。

在活动的尾声，GM召唤出了游戏中的终级BOSS——号称150级，拥有300000血的黑暗领主。黑暗领主用的是范围攻击，而且还会大量召唤罗克贝克。一共10多个100多级的角色，围殴了黑暗领主足足五分多钟才把其消灭，笔者因为防够高，所以被打也不感觉疼，至于其他人就是各自感慨了。在攻击过程中竟然还有人打到了罗克贝克的角，可惜笔者就没这么好的运气了。干掉黑暗领主以后，地上掉落了黑暗领主的盔甲碎片（还没等笔者看到就已经没了），GM解释说，黑暗领主的盔甲碎片是人物角色200级时候染色任务的道具。该任务的触发点，在阿尔塞得的喜儿房间内。

当黑暗领主倒下的时候，活动也落下了帷幕，虽然大家都感觉意犹未尽，不过能打的BOSS也差不多被我们打完了。回味着这一个小时所经历的一切，笔者对《天翼之炼》世界又有了全新的体会。■

剑侠情缘 Online 商道五德

文/火舞云战



士农工商，在世间百业中，"商"排最末，其地位可见一斑。中国商品经济的发展经历了秦汉、唐宋、明清三次高潮。《剑网》的背景是中国商业迅猛发展的时代，在这样的环境里，用现代知识在虚拟的古代世界赚取大量的金钱，用自己的智慧在游戏世界中翻江倒海，用自己的行为去改变世人对商人的看法，这一想法对《剑网》玩家们也有着极大的诱惑。金钱是游戏的生命线，如何理财，如何经营，则是一门大学问。本文只是浅述一些作为游戏商人的基本知识，希望能对大家有些帮助。

市场营销篇

《剑网》里每一位到了十级的玩家都可以在任何城镇摆摊，给自己想要出售的物品标上价，然后坐在地上等别人来买，十分方便。所以《剑网》中经常可以看见满地的玩家在摆摊，场面混乱，而且效率低下。所以如何吸引玩家光临你的商店，就是一门艺术了。

现代人搞经营，都喜欢先做个CI，来提高自己的形象，游戏中则更是如此。一身帅气的装备，一把旷世神兵，无不体现你的财雄势壮，同时对你的信誉度也起到了一定的影响，毕竟这样的人物用来骗人的确是太招摇了。心理上的影响，强烈的视觉冲击，以及先入为主的观念，你所销售的东西即使价钱略高，也还是会有人接受的。

不过《剑网》的公共频道为了防止刷屏，在内力上做了文章。金属性角色刷屏内力消耗极少，而土属性的角色却会吃大亏，一句广告词要花费上千内力的确得不偿失。所以土属性角色经常赤膊上阵，光着身子摆摊，这样叫卖内力的损失还能少些。虽然形象差了点，但也能吸引眼球，效果也算不错。

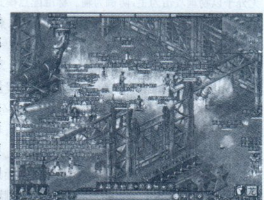
解决形象问题，就该想想广告词了。能否吸引玩家注意，广告词自然关键，而我们的玩家也是花样百出，各种广告词让人忍俊不禁，买卖效率自然提高。现在常见的广告词有博取同情型，例如：跳楼甩卖、吐血抛售等等；还有诱之以利型：全国最



低价、出厂价销售；更有泼皮无赖型：不买是小白、不买跟你急等等。

在这些商人中，商品质量和信誉比较好的一般都是各个游戏工会所出品的装备。而那些"XXX工会平价店"、"XXX工会汴梁总经销"、"XXX工会极品展示柜台"，则有着极大的市场，他们在线时间长，货源充足，商品种类丰富，营业地段繁华，和个体玩家相比，的确很占优势。

个体经营的玩家自然也有自己的高招，笔者就曾经在汴梁见到一个峨眉MM的头上顶着一块"大宋牌女装精品专卖"，而几分钟之后，她就被一群天忍玩家包围了。天忍玩家头上则顶出了"大金国高级女装精品"、"金国官方军火交易会"之类的牌子，场面极度搞笑。而后又有几个天王、少林的玩家打起了"恐怖组织反器材商店"以及"佛门无上法器"的招牌，让人不得不佩服这些玩家的创意。而且当时围观之人甚众，几个玩家聊着天就把物品销售一空。广告牌的威力在这个例子中体现的淋漓尽致。



其实顾客不会去看眼前的每个商店，而是根本广告内容去挑拣自己需要的。所以广告词即要写名自己所销售的商品，就要说明商品的品质。例如："大宋民兵装备平价店"就说明这里的东西等级不会很高，而且价钱也很便宜，而"旷世神兵博览会"这样的招牌一看便知道是高级武器，虽然不知道价格，但好奇的玩家都会来看看。发挥自己的想象力，相信你也能做个成功的商人。

管理经济篇

作为一个商人自然不能不了解市场行情，而商人操纵行市的情况也是十分普遍，种种现象究其关键自然就是"钱"在作怪。现在的行情很不稳定，而且各个服务器的价格都不一样。这也是为什么有的游戏强烈抵制外挂，而有些游戏则放任不管。外挂便是破坏游戏交易市场的罪魁祸首！

《剑网》中宝石的价格看涨，每天都有很大数目的流动，其原因自不必说了。宝石每个人都能用，而装备却因人而异。这样市场的作用就显现出来了，市场大，自然收益大。但宝石这样的商品为什么没人囤积以哄抬物价呢？这个问题的答案现在已经明朗了，《剑网》马上开放免费洗点，宝石的作用随即降低。我们的玩家其实都很有商业头脑，大家在《剑网》不断的升级改版中，也经历了价格的浮沉，而手中的资本非但没受影响，反而身家越来越丰厚。

剑侠币的升贬对于成功商人来说根本不成问题。游戏的掉宝率提高，玩家增多以及外挂等因素，都会使市场流通的剑侠币增多，从而导致通货膨胀、物价飞涨，这时候的玩家大多终日打宝，然后将打到的装备卖掉赚钱，孰不知真正的商人是"好逸恶劳"的，如果自己生产商品，那就不是商人了。物价高涨的时候，商人们大多倒卖高级装备，利润斐然，而成功商人恐怕连自己身上的装备都变卖为钱了。更有一些商人开始累计资本，将手中的一切换成大量的游戏币，以等待商机的出现，这时候的商

人们是最活跃的，但他们的仓库实际上是空的，即使有些存货也是保本压仓的极品。

俗话说物极必反，而商人则是最熟悉这个道理的人群。随着极品流通量降低，假期的结束，官方打击外挂力度的增加，剑侠币自然升值，而物价便会下调，从而造成通货紧缩，如此商机怎能放过？商人们这时开始大量收购高级物品，囤积居奇，将手中大把的钱换成高级物品，而在出售商品中则着重低级装备，虽然低级装备的利润微薄，但胜在数量众多。这一时期不要注重你财产的数目，而看你仓库的存货量。尽量多存极品，当通货膨胀再次出现时，你便可以大赚一笔。

这两种市场现象其实是个循环，通货膨胀的时候要快进快出，不要积压，万一有些大商家用存货冲击市场，那你就血本无归了。通货紧缩的时候要注意囤货时机，如果价钱不合适，你的利润一样微薄。如果这时候有人大量囤货还可能将物价抬高，所以有出货的机会绝对不能心软，毕竟拿到手里的钱才是真的。

其实上面的两个现象都是宏观定义上的，也就是在剑侠币的控制下。如果大家注意观察，在《剑网》中到处都是这样的现象。某件装备的增多，就会导致其价格降低，用时髦点的词语形容就是这件物品“过热”了，例如现实中的电脑硬件市场。而有些物品的需求量增大，而市场又不能及时提供，那这件物品的价格就会飙升，例如现实中的煤炭。囤货虽然可以抬高物价，但各位玩家千万不要过分贪心，这种人为因素导致的价格波动并非市场自身需要，所以很是危险，例如现实中的钢材。能在稳定的市场环境中把握商机，赚取财富才能算是成功商人。当然，金山不可能很好的控制物价，毕竟《剑网》不是国家，而玩家却可以利用这个虚拟世界，来满足自己的财富欲望。

控制经济就是控制世界，左右行情就是左右一切，让我们用行动来告诉大家，《剑网》世界，无商不活！

经营战略篇

《剑网》中每天销售多少种物品？每种物品的有多少利润？每个城市的差价是多少？这些问题是每个商人都要考虑的，虽然看似困难，但实际上只要掌握几种物品的情况，就可以给自己创造一个财富的奇迹。

例如一把 81 级冰枪，现在的市场价格奇高，但商人收购倒卖之后的利润却只有不到 5%。而收购 72 级以下的内毒装备其利润则只在 8%左右。奇货可居的思想已经过时了，《剑网》的世界就那么大，物品流通极快，即使有奇货出现，也只是短期现象。而三年不开张，开张吃三年的老套思想只会消耗你的激情。如何才能让手里的钱得到更好的运用，从而赚取更多的利润呢？答案自然是交易。

大家不要认为交易仅是钱货互换，货与货的交换也是交易，而且是人类祖先发明的最原始的贸易方式。用一把利润只有 5%的 81 级冰枪，去交换一堆相对级别较低，但利润较高的内毒装备，便可赚到更多利润。而且低级装备的需求量极大，所以价钱弹性较大，利润浮动灵活。经济规律告诉我们，价钱浮动越灵活的商品，赢利的机会就越大。对于商人来说，一件价格昂贵的极品，还不如地摊上的小东西来的有价值。这一切都取决于买卖的速度，货物流通的越快，



玩家赚的就越多，而动辄上钱万的物品，其销售速度自然比不上那些便宜货。



当然玩家们还可以根本市场行情来具体操作，可以用自己手中的低级装备去换取极品装备，这些就是你的经营战略。单靠一种形式的交易毕竟过于死板，孰不知变通才是生财之道。

组织行为篇

虽然商人在士农工商中排名最后，但商人所掌握的武器却不是士兵所能比拟的。古代的商人不仅善交易，而且他们还掌握着外交、战争等方方面面。《剑网》中的商人们做起外交来更是得心应手，给同盟工会提供一个优惠的内部价格，将自己库存的装备借予朋友使用，在战争前给予工会大量的投资，也可垄断货物将敌人逼入绝境，或者自己扶植一个有潜力的小工会，这些事情只有商人能做到，而且效果奇佳。

这才是真正意义上的富可敌国，拥有自己的强大势力，拥有自己的交际圈，才能算是一个成功商人。中国有两千年的封建历史，商人的地位一直很低。饶是如此，依然出现了子贡，陶朱、石崇、邓通、胡雪岩，这些富甲巨商。组织行为学对商人的重要性可见一斑。身在《剑网》的你如何运用手中的财富创造自己的霸业，这门学问绝对重要。

商者仁心篇

关于商人的成语数量庞大，但大多是贬义词。“商人”顾名思义就是经商的人，既然是人则必须讲求“人道”，“人道”乃商道之根本，商人成功的基础。用现代的说法，就是信誉是市场的基础，而市场则是赢利的根本。正所谓君子爱财，取之有道。

《剑网》中的商人最常说的一句话便是“问价不回”，更有甚者对问价之人大肆讽刺，极尽侮辱、嘲笑之能事，这样的人根本没有做商人的资格。所谓的“问价不回”其实是卖家的侥幸心理，他们只想骗玩家的钱。《剑网》的装备都只能用一个阶段，而去买装备的玩家自然不了解行情，开价低了卖家不卖，开价高了自己又赔。加之市场行情的浮动，一般玩家不可能知道卖家的心理价位，这样一个“问价不回”便成了众多“商人”的致富经。

身为商人，自然要善于商议，讨价还价是基本技能，如果都是问价不回之人，那距离市场崩溃也不远了。顾客就是上帝，这句话才是成功商人所标榜的真理。

富甲天下这个词不仅体现你的财富，更诠释了你的人品和智慧。即使你身价百亿，却没有一个朋友，那你将是《剑网》中最贫穷的人，因为你穷的只剩下钱了。如果你只拘泥于商业交易，那也只能说明你不具备成功商人的潜质，孰不知“投资”方式何止万千，仅仅限制于商业买卖，充其量你算是个守财奴。

网络游戏发展至今，游戏方式也变的更加多样，而在游戏中经商更将成为热潮，在武侠游戏中体验财富游戏的乐趣，玩出自己的风格。或许当你看过此文，你会觉得自己已经是身家百亿的富豪了，但各位看官不要忘记一个真理——勤能敛财，逸能败家。■



绝对女神 土精灵成长之谜

文/爽朗



土精灵作为女神中的一个强力支柱职业，受到了广大玩家的欢迎（只有一小部分人因为他长的比较丑而鄙视他）。在女神现在的版本中，土精灵几乎成了神一样的角色，迅猛的攻击，极高的HP与防御几乎令所有进攻在他面前都化为泡影，所以土精也格外的受到一些防御较弱的职业，比如法师MM们的青睐，都亲热的管他叫“土土”。那么土土在女神中究竟应该怎么开始，怎样选择转职后的3种不同类型的职业呢，下面就由我来为大家揭开他的成长之谜吧。

新手·组队修炼更适宜

一般情况下土精灵在前30级是比较难练的，因为初期没有钱砸武器与手套的命中，所以大量的MISS会令很多土精灵大伤脑筋。这里建议组队升级。由于土精灵与水精灵（法师）是同一个城市出生，所以最好找到同级别的法师组队，土精灵的高血高防可以很好的保护法师，同时可以帮助法师引怪。由于土精灵的移动速度非常低，所以可以与怪保持稳定的距离，并且可以作为主攻法师的挡箭牌，即使法师攻击力很高，怪也只会追赶就在眼前的土精灵，这样便可以达到迅速清敌的目的。

30级前，由于土精灵的防高血厚，一般情况下很难挂掉，这就严重影响了土精灵的GEN技能与熟练度，多数都会比同级的其他职业要低，所以想学全技能是不可能的，那么怎样对这些技能进行分配呢？首先要对自己在30级时的转职目标有所了解，假如要转变身土，就要学习爪的技能并提升熟练度，假如是转防御土就要学习棒子的技能及熟练度。防御熟练与大地守护是增加土精灵防御最实用的手段，





每级都一定要升满；生命之藤这个BT技能可以令自己的HP上限增加将近一倍，几乎可以说是土精灵不死的保证，所以这个招牌技能一定也要升满。假如GEN熟练度够的话，建议把冥想（提高自身回血的能力）、沙风（提高自身回避力）、补充强化（增加使用RA药品的回复量）这几个被动技能也升一下，可以最大可能的提高自己的生存能力。另外由于土精灵基本上单练的效率非常低，所以其他的例如爪与棒子的攻击性技能就可以先不用升了。

初期·快速冲到30级

土精灵与法师的搭配是非常适合的，攻击和防御的整体数值都很强，所以越级打怪也比较轻松。5级之前建议就在门口打卡尔等低级怪，攒够500买个阿拉扬的传送书，之所以要去阿拉扬是因为那里的人比较多，组队相对容易一些。阿拉扬的第2个地图就是光之湖，在里面可以很轻松的升到10级。在欧腊峡谷把GEN技能升到可以学会生命之藤，就可以去下一个地图水晶矿山了。这里是引怪升级的开始，只要组上2个级别在20级左右的法师，自己引一堆米罗与小象，接下来只要保证不死掉，级别就如洪水一样飞涨！换完了20级的装备就可以直接走进水晶的地下，引暗黑镰与守护灵等怪升级，当然最好组级别比自己高4、5级左右的法师，这样打怪的效率会大大增加。25级的时候可以组级别稍高点的法师去阿茨兰寺院打醉鬼，很快就可以达到30级了。需要说明的是，由于生命之藤消失后血量会回复到以前，所以在引怪时生命之藤这个技能一定不要停，否则很容易因为血太少而挂掉。

中期·转职职业分析

30级以后的转职非常关键，土精灵有3个职业可以选择。

变身精灵术士：目前最为强大的职业。变身土精灵的优点可以说是显而易见的，变身后无论在攻击强度上还是速度上都是其他职业无法比拟的。尤其在学会终极技能变身灵兽以后（GEN25），攻击速度与攻击力的巨大提升与2次出手的效果让其他职业望尘莫及，并且变身后在防御上的巨大优势可以让其轻轻松松的扛上几圈怪而毫不吃力，变身土可以说是土精灵中最为流行的职业之一。

防御精灵术士：爆发超强的另类土精灵。防御精灵术士的优点从名字上就可以看的出来，在其他的职业还为被怪打到而疼痛不已的时候，防御土仍然是看着身上冒出的一排排数字“1”而无动于衷。但是防御土的厉害并不止如此，他的野蛮冲撞是目前女神中单体攻击最强的技能，在土精灵的冲撞面前，奉献的冲撞也显得苍白了许多。防御土是法师的理想搭档，防御土加破坏法师是练级打宝的最佳组合。不过由于技能需要等待时间，防御土在单练上速度比变身土稍慢，练的人也要比变身土少一点，但是由于强调团队合作，防御土仍然是一个非常好的选择。

预言精灵术士：黑暗的力量主导的死灵法师。由于变身土与防御土极强的能力，使众多玩家倾向于前两种职业，而且在第一次测试时预言土也没有任何一个技能引起大家的注意，所以目前预言土的数量很稀少，其实际威力也并不为人所知。不过从技能上看，预言土并不出众，由于女神中怪物尸体消失很快，所以他的3个靠尸体才能使用的技能基本用处不大；而生命抉择这个技能费自己的血不少，而实际攻击力与奉献或者防御土的冲撞相差很远。综上所述，预言土的实力并不是很强，估计是由于版本开放不完全所致，正式版本也许会有所强化。

后期·装备建议

在装备方面，由于土精灵本身的装备与技能防御都非常强，所以防具的升级作用不大。土精灵的命中较低，所以武器最好达到命中+5，护手也要+5命中，其余的属性建议选择最大攻击、加速、致命几率增加（尤其是变身土，变身灵兽后出现致命几率的效果相当明显）、+5力量或者+5体质（这2个属性选一即可）。手镯建议选择使用+GEN的首饰，前面也已经说过，土精灵很难挂掉，GEN对于土精灵来说比较难升，所以要从装备上来增加GEN经验的提高。戒指尽量选用带致命的，当然增加攻击属性的也不错。项链方面，增加能源背包RA恢复20%对于一般玩家是很少使用的，但是对土精灵来说是非常实用的属性，因为土精灵自身有增加能源包RA恢复的技能，加上项链的属性，可以让能源包RA恢复在40%以上。



土精灵在目前女神中过强的能力让很多人是又爱又恨，至于公测时会发生什么变化我们也不得而知，但是有一点是可以确认的，就是土精灵始终都是高血高防的代表，是组队升级的最佳选择，所以想体会团队合作杀怪的感觉，土精灵一定是你的最佳选择。■



开天 弓手之路

文/蓝鱼儿

在《开天》的世界中，我最喜欢的角色就是从小生长在森林里的弓箭手，她们可以凭借自己敏锐的直觉和判断力，活跃在最危险的地方。她们的坚定和果敢，冷静与处变不惊也让其他职业叹为观止。所以我选择做一名幽雅的弓手，并且走上转职女猎手和神箭手之路。如果你也想与我一样成为一名弓手，那希望我的一些经验可以对你有所帮助。

修炼之章

弓手基本能力值：力量12、敏捷17、体力90、魔力55、精神11。弓箭手是进行远距离攻击的职业，主要利用手中弓来攻击（后期也有空手攻击技能），所以弓手练级一定要抓住等级差。

1~4级只有打刀螅，顺便掉些低级装备。4~6级就可以往深处跑，坐标（550，750）左右，暂时打飞蛾，6级换弓那就不用怕蛇啦，在这里还能打出不少战士的武器和装备。混到9级就可以在坐标（570，1250）左右，轻松的打图腾了。图腾掉落钻石（1000大洋）、鹿皮套装和复合弓。11~13级带上血瓶去打猴子吧，猴子掉四翼弓和钻石、蓝宝石，相信这个时候你已经有了第一笔存款。

很快到14级了，可以去打蝎子和沙鸣龙（地点在第一个记录点与第二个记录点之间），龙的攻击高，速度也很快，所以要带够药水以便长时间蹲点练级。蝎子和



龙掉牛皮一套，龙掉誓言弓。15级打乌鸦人，这时打还比较费血，最好用技能打。乌鸦人是第一个开始掉首饰的怪哦。选择你所喜爱的首饰带上吧，其余的卖掉，又有笔小钱赚到手。

20级去打雷灌兽，建议到第二记录点和第三记录点之间，要朝上跑，因为可以避开火炎兽，火炎兽实在是个厉害的家伙，打它（雷灌兽掉黄铜装备）出暗黑弓。23级到第3记录点和第4记录点之间的传送点，那里你一出去就能见到花和蚂蚁，我选择了打蚂蚁，因为蚂蚁看起来比较有挑战性。不过打花也是一样的，花是远程攻击的，而且还会动，所以你可以贴着打，经验和掉宝率都会让你满意（小心旁边的堕落树妖，目前惹不起）。

继续往下冒险，在魔蝶处可以打到原野一套和常胜弓。建议在这里蹲点练级，有机会获得手镯和项链。蚂蚁掉白银手镯，蝴蝶掉海洋手镯和项链、耳环，还有其他一些戒指。穿上原野一套就可以去打猩猩，这里要注意：猩猩是主动攻击的一定要注意不要冲得太近。猩猩掉巨蟒弓，拿到巨蟒以后就可以去打穆克了。这里是赚钱和练级最好的地方，可以一直练到50级转职（只要你有足够的耐心），而且很安全。树妖虽然经验值更多，但暴躁的性格让他们对所有入侵者都饱以老拳……穆克和树妖会掉出人类地图上弓手的最后一套装备“圣诗之章”和最后一把弓“大地之弓”，更有价值不菲的黄水晶，50000大洋啊……

转职之章

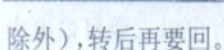
首先，转职需要50级。50级后在人类村里找那个鱼人接任务，传到4-5的地方去找个大蝎子（最好找朋友或在路上找个哥哥姐姐帮忙），很简单的。干掉蝎子拿到“魔族之魄”后，再去鱼人那换“钻石原石”，然后传送到神殿与神殿之间的地点，在地图上可以看到左右两边各有个小圆圈，那就是两个种族的神殿。转神去左边，转魔去右边。向左走向右走呢？伤脑筋……记住不论你选择成为哪方，另一方就是你的敌人了。对立方是不能组队，交易的。

特别注意事项：

1、转前衣服首饰全放到朋友那里（转的时候系统会把你的全部财产吃掉，金钱







除外），转后再要回。

2、最关键的是转前的各项技能点数，只有到了20的技能才会不消失。不过加错也不要紧，加的点还在，只是技能被吃掉。

3、转职后，要传回人图的地方，就得要找一个叫祖柯所的NPC传回来。

偶转的是魔族，一进去就有种可怕的感觉，不愧是魔族村落。打开包裹一看，果真一干二净，穷的只剩下钱了。不过系统总算附送了套魔族初级装备“哀伤套装”和一把初级弓“激励之弓”，佩戴好武器，买上大红，打开个人仓库，存起不用的东西，开始我新的探险。走出去见到外面的怪，不一样就是不一样，随便一只，三两下就能秒我了，哭……这就是我们魔族的世界，只有强大的力量，才能有自己的天地。

转职后的练级

对于刚转职的玩家，并不推荐在魔族的地图练级。魔图初级怪特点是血高、攻击高、经验少。不过弓手可以去2-3的地方打地狱鸟，经验高不费血，一定要远距离攻击。可以打到暗黑弓和一些装备。人鱼和怨魂的攻击也一般，不过要血抗。要想再升级装备，那就要去打石头人，那里出西拉塞斯弓（最好组战士去，很危险，我的弓是朋友送的）。主要的练级，本人还是推荐去人图打猩猩或大蝎子，转职后的地图，初期主要是打装备的。等你拿上“斯芬克斯的救赎”的时候，再回来组队混吧。

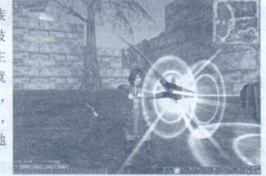
关于加点

我认为加点要有远见，《开天》对技能的依赖是非常强的，不能加错一点，错的话整个游戏人物就可能报废，记住要谨慎加点。因为转职以后不满的技能都会消失（不到20的，不过你加的点不会归还）。众所周知50级才能转职，但是技能等级到50级时也就只够加满3个技能的点，正好60点，所以在加技能点的时候大家就要有所选择。

弓箭手最重要的就是敏捷，敏捷高了就可以换弓，升级就快。所以辅助技能里的“速度掌握”是每加一点就可以增加1点的敏捷，所以要加满。体力回复就是加一点血涨10点，建议加满。最主要的就是主动技能了（强力箭矢和爆破箭），相对而言爆破箭虽然慢一些，但是威力要大的多，所以一定加这个技能。速度掌握、体力回复、爆破箭，是转职前要加的3个技能。

关于属性力量和敏捷的加法：属性点在50以前只要按照装备的需求加就行（主要是弓）。但是要注意，加点时先加力量后加敏捷，因为海洋首饰和速度掌握也加敏捷，这样就可以弥补敏捷方面的不足。

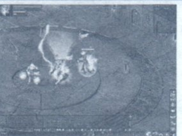
转职后在没转前已经习得的技能（满20的）将会保留，并加入新的技能学习，所以转了后还是要使用爆炎箭的。如果不追求装备最好还是回人族世界练级。建议转职后先加被动技能，这样可以换武器；被动加满，主动加冥河之鹫。这样2转的时候就不用再重学拉。开心游戏每一天，挑战自我，挑战开天，还犹豫什么，拿起你的武器去做一个开天辟地的英雄吧！■





信仰 外测经验心得

文/踏风而来



在遥远的彼岸，一块名为"风之大陆"的土地正面临有史以来数目最庞大的魔物的袭击，生活于此的三大种族——人类、精灵和暗夜精灵，抛弃前嫌，联合起来共同对抗这未知的威胁。我们，将再次成为一场神魔大战的先锋；起点，从亚伯拉草原的亚德卡尔城开始。



职业简介

《信仰》中的三大种族职业分别是：追寻骑士精神的人类战士、热爱自然生命的精灵弓箭手和探索强大魔法力量的暗精灵法师。三种职业各有两条发展路线：战士可以选择以手持巨剑，同怪物近距离战斗的力量型战士，或者选择以高超的防御来抵挡敌人进攻的耐力型战士；法师可以选择精通攻击魔法，以双手法杖制敌百步之外的精神型法师，或者通过修炼力量与耐力同怪物肉搏，并使用一定诡异之术的异常型法师；而弓箭手们则可以成为向着绿林之子的灵敏身手及精准的箭术努力的敏捷型射手，或者通过向生命女神希尔维雅祈祷，从而获得圣洁之力为同伴救治的智力型射手。



武器特征

每种不同的发展路线都有适合使用的武器装备，这使得玩家不必劳心于升级之后的点数分配，从而将精力放在游戏的其他地方。当城市中出售的武器装备已经无法满足玩家的需求时，战场上那些奇魔异怪便是提供高级装备的最好人选（想起一首歌……）。打怪获得的装备可分为绿色装备（提升装备原有性能）、追加攻防装备（增强攻防最高值）和幸运装备（增加爆率或元素精灵的成长），甚至还有可以综合上述几种属性于一身的极品！当然这些装备的获得几率不同，笔者感觉组队时会高一些。除了从怪物身上获得特殊装备外，玩家还可以找合成师卡琳来打造独特的个性装备，如此便可产生丰富多样的各色装备。

不过，这些对新人来说还为时过早，没有银两也只能看着眼馋。要获得银子，可以通过系统指令中游戏帮助一项得知，不管何种职业的玩家都可以使用"钝剑"或"狩猎者短剑"在食尸兽、魔化牛和吼狼三种怪物身上割得肉皮卖与商店，肉皮会因品质的不同而有价格上的些许差异，但足够满足购买早期的装备和药品。随着等级的提高，这种方式已经无法满足更高级装备的更新，而此时所打更高级怪获得的装备，到商店修理之后可以高价变卖。



练级之路

为了使练级能在最短的时间内达到最高的收益，玩家可到亚德卡尔城里找武技长泽尔领取双倍经验时间，此功能开启之后，在限定时间内练级获得的经验将是平时的二倍。双倍经验时间是通过玩家在线时间获得的，最高可累积 10 个小时，而每次上限只有 2 个小时。除了领取双倍时间，组队练级也是提高升级效率的好办法。组队后队员之间的经验与单练时相同，但联合打怪的速度则要快很多。怪物的级别可从其名称的颜色分辨，白色名称的怪物将是玩家练级的最优选择。

《信仰》中各职业的技能可找城市中 NPC 买到，或者抢夺怪物手里的高级技能书。技能修炼分为基础级、专家级和大师级三个阶段。当玩家的技能达到当前级别上限，可找各自职业的导师花钱或完成任务来提高技能等级：战士可找位于亚伯拉草原西北的教官亚克（210,592）；魔法师们可以找与艾米丽小姐毗邻而居的暗精灵导师阿迪森（662,428）；弓箭手们需前往草原东南方请教巡林者叶罗尔（869,507）。

战斗中难免会有死伤，15 级之前可以找亚德卡尔城中的生命祭司免费回复生命、魔法及体力。15 级以后可以去找托特斯，他除了能给玩家提供休息外，还可以帮助玩家储存装备道具及金钱。战斗时玩家应特别注意 SP 的消耗，要随时坐下【Alt+5】休息，如果体力不足又正碰上怪物刷新，那后果可不堪设想。

达到 20 级后可以向亚伯拉草原上居住的艾米丽小姐（617.380)(734.491)(781.421)(610.410)领取一只元素精灵。元素精灵分为火（增加物理攻击力）、土（增加物理防御力）、风（增加魔法攻击力）、水（增加魔法防御力）、暗（增加人物精神值）五种。最初获得的元素精灵需装备一个小时之后才能孵化出来。随着人物的成长元素精灵也会成长，体型外观会逐渐变大且更加美丽，其附加属性也会根据玩家的成长经历会出现不同的提高。装备元素精灵需要玩家自身高于其 2 倍的等级，如果元素精灵的成长不理想，可在精灵达到 10 级后找艾米丽小姐更换。而若精灵卵遗失，则可通过打高级怪获得能孵化出原始精灵成长要好很多的精灵卵。



到了 30 级，就可领取亚德卡尔城中的佣兵任务了，这也是《信仰》的一大亮点——玩家可通过完成这些任务获得佣兵经验，验累积到一定阶段后可获得爵位，这是通往骑士的唯一途径。另外游戏中还给玩家布置了勋章任务，从 20 级开始每完成一对称号与勋章任务后可获得一枚勋章和一颗宝石的奖励，这是对"风之大陆"做出杰出贡献的最好证明。



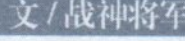
信仰骑士团

游戏中还设有骑士团，目前分为：民间、精英、王宫、皇家以及一个特殊的"圣骑士团"。玩家 1 级便可加入骑士团，而成立骑士团需要达到 50 级和 5 万金币，加入骑士团的人物外型会自动披挂带有骑士团标志的大披风，十分威武。首脑人物还可获得由团长赠送的五种称号：骑士、蔷薇骑士、十字军骑士、光辉骑士、圣骑士。此外，达到 35 级后可以领取任务获得马蹄铁（5 万大洋不能少），装备之后玩家便会骑于马上，随着骑乘时日的增加，玩家会和马匹产生亲密度，这为以后开放新的技能系统做了铺垫。

《信仰》没有采用如今流行的全 3D 表现方式，而是以保守的 3D 人物加 2D 背景相结合，这样更好的保证了广大玩家在如今流行的低端电脑上便可进行游戏。当然，游戏在服务器稳定方面还需加强，此外，虽然玩家打落的物品有捡拾的保护时间，但若其他玩家站在物品上则自己无法拾取。这些问题很容易破坏玩家游戏的心情，希望在今后的更新中能得到改善。■



天地之画魂道　新人上手指南



文/战神将军

刚进入《天地》时，可能很多玩家都会在人物属性选择上感到困惑。游戏提供了均衡、智力、敏捷、力量四个属性供玩家选择。不论你初始如何选择属性，都可以学习游戏中的法术。因此，建议大家均衡配置属性即可。而到了游戏后期，可以根据自己的喜好来调整属性。玩家会出生在一个名叫逍遥山城的地方，熟悉一下基本的控制，就可以开始《天地》的奇异之旅了。



新人练级

玩家出生时，身上都会有银两五百和五点属性点，此时建议大家先不要忙着将属性点加上。顺着路先去找商人“金香玉”，跟她购买初始的武器。在《天地》中，除了常规武侠游戏中出现的刀、剑、枪、斧、弓这几种武器外，还有棍棒、双锤、火枪这三样并不经常出现的兵器。买到武器后大家可以根据自己喜好的武器来分配那5点属性点。购买了武器之后，再到“金香玉”旁边的“五洲子”处将剩余的钱全部购买血瓶，就可以出城练级去了。

注意，游戏中如果你选择弓作为武器的话，将会拥有很大优势：首先弓是远程攻击的武器，其次是使用弓不需要花钱买箭，这与其他游戏可能有所差异，看来《天地》中得每个人都能学会“空弓落雁”的绝技。

废话少说，做好了准备工作，大家就可以出城练级了。穿过逍遥山城的北门，就来到的《天地》的第一个练级场景——仙人谷。这里的怪物主要是玉兔、天狗和狐狸精。建议初级玩家先打玉兔，升到5级以上再去找天狗的麻烦。别小看了玉兔这个可爱的小东西，一不小心它就可以免费把你送回城。



游戏中的防具基本上都可以通过打怪获得，武器方面则需要根据自己的喜好和需要够买。注意一点，使用好的武器，练级可以更有利一些，而且千万不要为了穿防具而把属性点乱加。

在仙人谷中升到12级左右，回城换身好装备，就可以去下一个练级场景兰若寺了，不过这里可没有小倩哦。兰若寺东院在仙人谷的西边左上角，有桃老儿、食月和僵尸。食月是天狗的初级变化形态，较为厉害，所以来此练级必须多带点血瓶。升到20级左右就可以前往兰若寺西院，打啸天犬（天狗之超级变化形态）和鬼婆，可以一直在此练到30级。基本上这段时间就是收获季节，大量的装备物品会在练级中获得。除了一些能直接使用的外，还有一部分未鉴定物品需要带回城中找鉴定商鉴定。要是鉴定出带附加防御的装备，推荐留在身上，因为在游戏后期，防御是非常重要的。

在这里不得不提一下关于五行防御的问题：在游戏的中后期，除了玩家各自具备五行属性的攻击和防御外，很多怪物也一样。比如说，当你面对水属性的敌人，而你自己具备克水的火属性攻击或防御，那么将会事半功倍。反之，如过你的属性刚好被克制，那么劝你逃跑为妙。因此在游戏中，大家需要好好研究属性栏中提供给大家的属性之间相克关系的图表。

另外，在这段练功时间，也要注意收集各属性的法术技能书：

狐狸精：北天龙王破（水）和真气决。

桃老儿：金刚铁布衫（金）、北天龙王破（水）、九头神鹰（木）、遁地（土）和真气决。

僵尸：火龙珠（火）和北天龙王破（水）。

啸天犬：金刚铁布衫（金）、北天龙王破（水）、九头神鹰（木）、遁地（土）、火龙珠（火）和真气决。

真气决是无属性技能，主要作用是回复生命值。

因为各种技能书的修炼方式需要属性值达到要求，所以建议大家尽量留下“战果”，以便后期修炼。当然，如果手头紧，也不妨拿去商店换点钱花花。

基本上当修炼到30级左右，就可以探索怪物等级更高的地域了。在兰若寺的西院有车夫，通过车夫传送到无双城。在无双城外的司马台和潜龙峡，有较高等级的扶桑浪人、盗马贼、忍者、东瀛武士等。

武器选择

《天地》中的武器选择很有讲究：用斧锤类武器，破坏力大，但攻击速度缓慢；而刀剑类武器，攻击速度虽快，破坏力又不尽如人意。笔者建议大家使用枪棍类武器。首先，枪棍类武器的速度适中，且破坏力不弱，对打怪来说这一点尤为重要；其次，从属性配点要求来看，使用枪棍要求的是敏捷和力量，而刀剑需要较高的悟性，斧锤更是需要大量的体质。相比来看，使用枪棍作为游戏的初级切入点，对后期人物的转型影响不大，毕竟力量和敏捷对任何职业来说都是需要的。而过多耗费属性点在悟性和体质上，后期作用不大。

技能及组队

在游戏中，选择一门好的进阶技能也是快速升级的诀窍。现在许多玩家都选择金系属性的技能，其代表就是金刚铁布衫和奔雷手。金刚铁布衫，顾名思义是增加加强防御的技能，而奔雷手的杀伤力很强，使升级更为方便。当然，大家也可以在游戏中尝试一下其他属性的技能，毕竟游戏是要让不同选择的玩家自己去丰富的。

由于现在《天地》中比较多的玩家手拿板斧大锤，因此在组队打怪时必须有所考虑：首先，这些武器攻击速度很慢，在越级打怪的时候，往往出现一个人顶不住，而几个人顶住了，升级速度却很慢的情况。所以在组队上，建议一个队伍中，使用各种武器的玩家都应该有。战斗中，尽量的让使用重武器（斧锤）攻击的玩家在前面顶（传说中的血牛…），使用轻武器（枪棍）攻击的在边上打，别忘了还得找个会真气决加血的在后面随时为队员补血。



当然，如果情况不允许的话，建议大家还是不要轻易尝试越级打怪，安安心心的欺负弱小吧！■

幻灵游侠 梦里蝴蝶翩然舞

文/佚名





在网上闲逛的时候，很偶然地，冷羽看到了《幻灵游侠》升级3.0的消息，新的资料篇叫做"永恒之恋"。看到报导的刹那，冷羽有一瞬的恍惚——已经整整一年没有玩过幻灵了，忽然看到她的消息，心里蓦地漫上了往事的气息。她忽然非常非常想念蝶舞，那个在幻灵里送她仙子，陪她抓蝴蝶的蝶舞。

那真的是很久很久以前的事了，久得连冷羽自己都记不清一些细节。依稀是两年前吧，在杂志上看到《幻灵游侠》的介绍，很喜欢那游戏的一些设定，比如夫妻双飞和"化蝶"。忍不住就安装了客户端，申请了帐号。幻灵的世界是五彩缤纷的，各色各样的人南来北往，川流不息，街上还有叫卖的宠物……

也就是在刚开始玩幻灵的时候，冷羽认识了蝶舞。

第一次见到蝶舞的时候，她是一只粉色的蝴蝶，在草丛里翩然起舞，异常美丽。冷羽看着她，由衷地羡慕——她本来就是冲着那漂亮的蝴蝶才来玩幻灵的。她知道要变成蝴蝶先得抓到蝴蝶宠物。这里的蝴蝶很多，可她试过很多次，仍是无法抓住一只，让她非常沮丧。她看了蝶舞好一会儿，然后走过去，怯生生地问："姐姐还有蝴蝶么？"

冷羽自己都不知道，当时究竟为什么会如此冒昧地问出那样的话来。好在蝶舞并不介意，她很大方地送了一只蓝色蝴蝶给冷羽，不过因为忠诚度的关系，她暂时还不能变成蝴蝶翩然起舞。

但冷羽真的很开心。

后来冷羽认了蝶舞作姐姐，蝶舞送给她的"结义礼"竟是一只漂亮的粉衣仙子——冷羽一直都很羡慕那些身后跟着仙子的人，没想到只是一转眼自己便拥有了梦寐以求的宠物。蝶舞说："看得出你很喜欢蝴蝶，这是蝴蝶珍珍的终极形态，不知道你喜不喜欢？"冷羽开心地看着仙子飘逸的翅膀和衣裙，说："我很喜欢。"

那时的蝶舞，已经快要飞散仙了，而冷羽还只是一个刚注册的新手。但是蝶舞始终将她当作亲妹妹般看待，仗着她的庇护，冷羽很轻易就在十五分钟内升了一百多级。蝶舞带着她穿过山贼看守的洞穴，来到幻灵世界传说中最美丽的栖月谷。一轮新月高挂夜空，悬崖上，一对对情侣互相依偎。

静谧的夜，萤火虫安静地舞着。蝶舞说她非常喜欢栖月谷，闲着无聊的时候，总会到这里坐下。听着这里的音乐，只觉得整个人都静了下来。冷羽与她并肩站在最靠近月亮的悬崖上，气韵流转间，只觉得心也醉了。粉衣仙子跟在身后，张开的羽翼闪着耀眼的光芒。一只萤火虫轻轻地落在冷羽肩膀上，然后扑了扑翅膀，又飞走了。

冷羽跟着蝶舞去做恋之守护任务——幻灵里唯一一个只有女孩子才能做的任务：身在栖月谷的女子思念着远在雪城的丈夫，于是蝶舞和冷羽带着她缝制的棉衣去寻找那个幸福的男子。她们变成两只蝴蝶，一蓝一粉，扑动着翅膀，在晶莹的雪城里飞舞着。

恍惚间，有雪落下来。

冷羽给蝶舞唱歌。虽然只是打出一句句歌词，但在屏幕前，冷羽是真的在唱歌。歌声在手指间转化为动人的歌词："去哪里好呢？谁陪我玩呢？没有人回答，只有雪在下，堆积在回忆上"。

歌声在冷羽的周围缭绕着，絮絮叨叨的满是小女孩孤寂的声音，那是她非常喜欢的歌，悠远的日本气息，还有铃声，由远及近地响着，打动着每一个人的心。

歌的名字叫《冷羽一个人》。

"雪白雪白的空间，寡言的雪有点温暖。冷羽抱着布娃娃在唱歌——爸爸给的。谁都看不见，雪就这样飞舞着，为我而哭，雪白雪白的空间，寡言的雪有点温暖。冷羽在玩布娃娃，冷羽在玩布娃娃。"

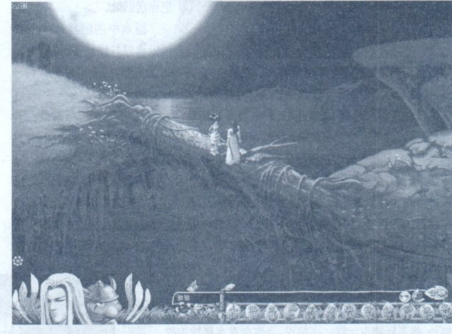
冷羽的声音渐渐消逝，最终了无痕迹。

蝶舞在那头安静地看着，屏幕上的粉色蝴蝶轻轻舞动着翅膀。过了很久，她说："冷羽不会再寂寞的——有我陪着，你绝对不会再寂寞的。"

那时，冷羽真的很感动。在晶莹的雪世界里，蝶舞用那样温暖的语调告诉她，她会陪着她，不会让她再寂寞了。多好，冷羽不再是一个人，虽然雪还在下，但小女孩再也不会抱着布娃娃哭泣了。

现在蝶舞离开了，而冷羽，也不再是以前那个小女孩了，她已悄然长大。

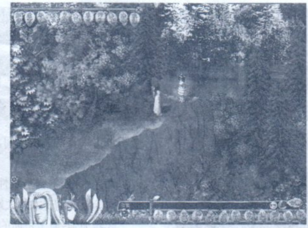
网页上是"永恒之恋"的介绍：新开的功能，还有新的图片——栖月谷比以前



更漂亮了，可是也更陌生了。冷羽看着那些陌生的画面，然后闭上眼睛，在心里回忆着栖月谷的模样，那高玄空中的明月，还有悬崖上一对又一对的情侣。萤火虫轻轻飞舞，翅膀在柔和的月光下变得透明。

再见了，我亲爱的萤火虫。冷羽在心里与它们告别。再见了，我的栖月谷，还有我亲爱的姐姐，蝶舞。

蝶舞在的时候，她跟着她走遍了幻灵世界。她们在水城的荷叶上跳来跳去；她们坐在赌场的屋顶上聊天；她们在树城乘着"观光电梯"跑到展望台，一览众山小；


她们在沙城的奇怪佛像上跳舞，踩着佛像的肚子或者光头……

她们去华山参加一场盛大的婚礼，在所有人的祝福声里新郎向新娘献上九朵玫瑰，蝶舞放出眩目的烟花，那绚丽的星屑升腾到空中，绽放出"一生幸福"的字样。粉衣仙子在路口迎客，冷羽站在山崖上看着，脸上始终挂着微笑。

她们在坠泪岗抓许多许多的蝴蝶，取各种好听的名字，再送给新人，直到想不出任何名字。后来冷羽索兴给每一只琳琳取名叫"琉璃"，每一只珍珍叫"落樱"，因为她觉得，琉璃是浅黄色的，而落樱是粉红色的，就像琳琳和珍珍一样。

那时候冷羽的粉衣仙子已经有一百多万的身价了，好多朋友都劝她卖掉，但她就是不愿意——那可是蝶舞送给她的啊！蝶舞知道了很高兴，还给仙子买了加防的手镯送给冷羽，惹得冷羽直喊"赚到了"。

有段时间冷羽一直努力地想要创招，她连招式的名字都想好了——蝶舞冷羽！一定要有粉色和蓝色的光影效果，可以直线式攻击也可以十字式攻击。蝶舞就陪着她，帮她一点点增加熟练度。有时候蝶舞还施展自己的绝招"风尘舞蝶"给她看，故意让她眼红——硬说是什么激降法。

只可惜，绝招还没创出来，蝶舞就离开了。

冷羽清楚地记得，蝶舞离开的那天是4月1日。她与蝶舞约好晚上7点上线，可是到了时间蝶舞却没有出现。她从7点等到10点半，但蝶舞一直没有来。她以为蝶舞是因为愚人节而与她开玩笑故意爽约，或者是临时有事来不了，所以没有在意。可是第二天、第三天……蝶舞一直都没有出现。她就这么消失了，仿佛从来没有出现过。

直到后来，一个朋友用一种很感慨的语调说起缘分这个东西，冷羽才意识到，缘分是真的很奇妙，比如她和蝶舞之间，就像一条路走着走着忽然就到了尽头，那么自然，仿佛是风筝线，说断就断。

她坐在栖月谷最靠近月亮的悬崖上，身边是一对情侣在说着情话。满月如银盘，周围的一切似乎都很团圆，可她自己，却一个人。萤火虫飞过来，停在她的肩上。冷羽回过头，看到粉衣仙子浮在半空——只有依然陪在冷羽身边的她，证明蝶舞曾经出现过，证明她是真实的，而并非只是一个甜美的梦境。

蝶舞离开的两个月后，冷羽终于决定要离开幻灵。离开那天，她在坠泪岗抓了许多粉色的蝴蝶，给它们都取同样的名字——蝶舞，然后都送给新人。她在水城的荷花上逗留，在赌场的屋顶上仰望天空；她在树城的展望台上俯视一切，身边却没有粉色的蝴蝶；她在沙城的佛像身上跳来跳去，粉衣仙子在一边安静地看着……

在雪城里，在晶莹的甬道上，雪花没有飘落，冷羽却开始唱歌。

"去哪里好呢？谁陪我玩呢？没有人回答，只有雪在下，堆积在回忆上。雪白雪白的空间，寡言的雪有点温暖，冷羽抱着布娃娃在唱歌。去哪里能相会呢？爱谁好呢？谁都见不到，只有雪在下，堆积在回忆上。雪白雪白的空间，寡言的雪有点温暖。冷羽在玩布娃娃，冷羽在玩布娃娃……"

经过的人纷纷用奇怪的目光看着她，但她并不在意——冷羽，直到最后，终究还是一个人呢。

是的，她终于决定放弃。蝶舞不在，一切仿佛都没有了意义。或许就是因为这样，她才会像菟丝子一样对蝶舞如此依赖吧——原来她，一直都只是一个没有长大的孩子。

冷羽回到她和蝶舞初遇的地方，将粉衣仙子的名字改成了"蝶舞冷羽"，然后将她送给一个名字里也有"蝶"字的女孩。冷羽告诉女孩，她是自己很珍惜的礼物，希望她也能珍惜。女孩懵懂地应着——不过这已经不重要了。

她很安静地和所有朋友告别，下线，就此尘封这个帐号。

没有人记得，曾经在栖月谷里，蓝衣的女孩站在悬崖上看月亮，看了很久很久，萤火虫落在她的肩膀上，就像闪耀的星星；没有人记得，曾经在雪城的甬道上，蓝衣的女孩唱着奇怪的歌，看不见的雪缓缓飘落，雪白的空间里，冷羽抱着布娃娃在唱歌。

如果蝶舞还在，或许她会记得。只是蝶舞已经不在了，所以没有人记得这一切。

冷羽就这样离开了没有蝶舞的幻灵，离开了她所有的蝴蝶。

如此，便过了很久。

现在冷羽不再是当初那个只会依赖人的孩子了。有时候她也会想起蝶舞，想起幻灵的一切。只是，记忆仿佛蒙了一层灰一般，朦朦胧胧地，看不清晰。偶尔她会梦见一些模糊的片断，梦里有粉色的蝴蝶翩然起舞，背景是下着雪的甬道。冷羽很想笑，原来自己是这么固执的人呀，不过是一段短暂的友情，就能铭记这么久——她依然很想念蝶舞，尽管她早已离开，留下她孤身一人在雪里唱歌。

冷羽坐在电脑前，浏览器显示的是"永恒之恋"客户端的下载页面。永恒之恋，真是动听的名字呀，但是，世间真的有永恒么？那么又有什么是永恒的呢？感情如此容易消逝，脆不可触，只是一个转身，或许就是沧海桑田的变迁。

光标落在下载键上，迟迟没有按下去。她承认自己有些蠢蠢欲动了。虽然整整一年没有玩过幻灵，但看到那熟悉而又陌生的画面，还有那蝴蝶——她真想去看一看，她和蝶舞曾经走过的一切究竟变成了什么样子。

冷羽的食指轻轻按下鼠标左键。回去看一看吧，那曾经热爱的一切——她想看看水城的荷花，想看看树城的展望台，想看看沙城的佛像，还想去栖月谷——虽然时过境迁，但她依然想看看栖月谷高玄的明月和坐在悬崖上依偎着的情侣们。

还有，她想去雪城，那个她梦中一再出现的常景。

不知道，当她在雪中唱歌的时候，晶莹的甬道上，是否还会有粉色的蝴蝶飞过？■









神话 魔斗士进阶攻略

文/Along

神话》里，魔斗士是兽族最热门的职业之一，热门的原因不仅仅是因为那华丽魔法带来的可怕攻击力，而是其他职业无法比拟的，PK时生与死只差零点几秒的快感。在此共享笔者的魔斗士经验心得，希望与诸位同好切磋。

人物配点

兽族的魔斗士与人族的巫师十分类似，二者都拥有强大的伤害魔法，人类巫师以带火、电、冰属性的魔法为主，兽族魔斗士则带有电、毒、树木属性。不同的是他们的成长过程，人类巫师等级每1级，自身会增加2点智力和1点体力，而魔斗士成长自动增加2点智力和1点敏捷。

魔斗士的成长以智力和敏捷为主，力量虽然主宰着角色的物理攻击力，但魔斗士不是近战角色，所以没必要投点，而智慧则提升角色的魔法防御力（冷血斗士增加MP的回复速度），当然HP体力也很重要，其也是穿体甲得条件。《神话》里的魔斗士通常有三种加点法：全智型、敏智型和体智型。敏智型和体智型的加点比较特殊，但并不代表把每级提升的点数加在敏捷或体智上，而是要到后期（80级以上）用幻觉石重新洗点，配出有个性的角色来，下面介绍一下三个种不同配点的魔斗士。

全智型：标准的加点法，把升级所有的点数投放在智力上。高魔法攻击力和高速魔力回复，PK能秒杀人类贫血的对手，但缺点也明显，没有很高的敏捷度，不能穿高级的敏甲，防御力不行，操作技巧是战斗的关键，谁先能打中对方谁就是赢家。

敏智型：逐渐流行的配点法，加智力到可以学习所有4-6的魔法攻击技能，然后全部加敏捷，这时候自身魔法攻击力不弱，也能穿起防高的敏捷型盔甲，技能回复和移动速度超快，相对操作要求没前者高。

体智型：一种另类的加点方法，加智力到可以学习所有4-6的魔法攻击技能，然后全部加体力，能穿上高防的休甲，还能学习硬体术来增加防御力，PK效果不错，缺点是练级太慢了。

技能分析

魔斗士战斗力的高低在于技能的学习，下面介绍一下魔斗士主要提升的技能。

暗黑神力：把自己的HP转换成MP，无限魔力的泉源，属于必修魔法。

反应激化：属于PK辅助技能，适合用于自己身上，3-0的反应激化能抵御3次3阶以下的技能攻击和物理攻击，而且价格不贵又实用。

电击术：属于强烈电力攻击魔法，从二阶以上开始拥有范围攻击能力，其魔法伤害是全兽族技能最高的，而且画面效果也是最眩的。

破坏术：属于远距离单体攻击魔法，不需要吟唱时间，学习到3阶以上就能直接打破人类的魔法细胞（能抵挡3阶以下魔法的正面辅助技能），但魔法攻击力一般，高级的破坏术施放后回复速度很慢，相对技能书售价也比较便宜。

大地之根：属于强烈树木攻击魔法，技能等级越高施展范围越大，一次攻击力介于电击术和毒之术之间，攻击后有80-90%机率暂停对方2秒，同属于魔斗士热门的技能之一。

毒之术：属于强烈毒性攻击魔法，技能等级越高施展范围越大，一次性攻击力低于同等级的电击术和大地之根，但可以使对方中毒，有持续伤害的效果。

武器加强：属于正面的辅助技能，使本身或对方增强攻击力。通常用于增加队友的物理攻击力，对练级效率有大大的提升。

魔斗士在30级前，应该在电击术、破坏术、毒之术和大地之根里选定二种魔法进行重点修炼，然后把必修的黑暗神力提升到自己认为适合的等级，45级前应该把收集好2款共12本的3阶技能书进行学习，多余的技能可以学习反应激化和武器加强上。50级以后笔者就不多说了，自己也有一套自己的心得了，按照自己的意思练吧。

成长历程

1~10级，因为前期不能配点，所以练法和其他职业基本一致，1至6级走到欧佩尼城市坐标的西南方升级打怪，分别按顺序攻击小蝙蝠、蝙蝠、小型盗虫和进化水母，其间可以回城学魔法飞箭，这样杀怪和做任务就轻松多了，6级后飞到尤德找一般防具商人（1799.1746）完成“防具商人的憎恨”任务，再打一些小怪，等级马上提升到7级，返回欧佩尼完成“猎杀进化水母”任务和“送货到便利商店”任务，立刻提升两个等级，再买尤德传送卷到尤德城完成猎营警卫（2061.1707）的“猎杀石鱼兽人”任务，这样你就可以转职了。

10~40级，转职后升级就轻松多了，10级的时候可以完成欧佩尼铁匠的“第一次的狩猎”任务，可以得到1万的经验值以及1万的金币和狮滨一颗。这时候你该开始存钱买二阶和三阶魔法技能书了，魔斗士在40级前可单练也可群练，单练按“L”键参照地图怪物分布进行升级，魔斗士在前期都是跳跃式练级的，打比自己等级高3级以上的怪物拿封顶经验，但要注意主动攻击的怪物。群练则由物理攻击系职业引怪，魔斗士在后面准备攻击，当然可以组上一个冷血斗士进行补给。这样很快就能提升到40了。

40~65级，传送到痛苦之岛，这时候可以选择组队练或单练，痛苦之岛是自由区域，会有人类进行侵袭，因为考虑危险程度，建议尽量群练。最好可以组上神射手和1-2个近战系的队伍，再组一个冷血作为后勤工作，这样组队练快，而且十分安全，但升级的速度还是要靠神射手的引怪技术。置于每个等级应该打些什么怪物就不提了，5人的队伍一般去打比平均等级高6级左右的怪物，只要怪物的移动不会太慢就行。

战争历程

战争是《神话》永恒的主题，PK不再是乏味的装备与等级的炫耀，这里更强调操作性。魔斗士在战前需要做出充足的准备，高级的反应激化是不能少的，能使你安全的脱险或杀掉面前凶狠的敌人。1v1时一定要保持冷静，仔细分析敌人的等级和职业，如果对方等级不高，且HP值比较低，如巫师、幻术师、杀手和弓箭手，立刻放个1-1的魔法把他秒杀，注意通常巫师和幻术师都先用魔法细胞保护自己，单挑时记住先来个兽族独有的解除术。对方若是血牛职业，吟唱一个1-5的攻击魔法，就赶紧逃开，因为若他还不死，你的处境就会变得十分危险。如果遇见比自己高级的角色，建议走为上策。至于群体PK靠的是配合，骑士走前掩护，神射、杀手隐身潜入，冷血斗士及时补给，魔斗士则跟随着骑士后面随便施放群体魔法重击敌人。

《神话》的世界和平融洽，希望天生喜欢solo的魔斗士应该多多组队，多结交好友，一起组队成长，把兽族的力量提升，团结起来共同抗敌保卫家园。■

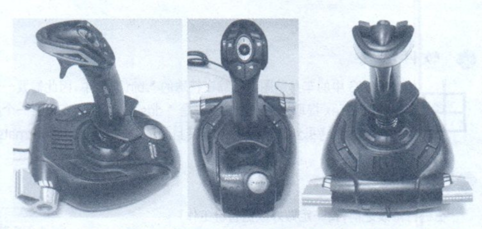


飞行武器

□□■3D 震撼劲杆三型

对于那些想要涉足模拟飞行游戏的玩家初哥来说，寻找一款适合自己的飞行武器——飞行摇杆，往往是个难以完成的任务。市面上充斥着外观式样难分伯仲的各类杂牌产品，富然买回则常常碰到游戏不支持、操控不稳定的诸多问题。有鉴于此，国内著名的游戏外设厂商清华同方特别针对入门级的模拟飞行玩家，推出了一款高性价比的飞行摇杆。

● 入门价位



3D 震撼劲杆三型为 Seitek 公司设计的 Cyborg 3D Rumble Force 力反馈飞行摇杆。这家游戏控制器制造商以种类多样、功能实用、价格低廉的产品，在 PC 游戏周边设备市场中受到越来越多的普通用户的接受和欢迎。其入门级 3D 震撼劲杆系列在国内的零售价均为 200 多元，与市面上百元左右的杂牌飞行摇杆相比，Seitek 飞行摇杆拥有更好的造型设计和制造工艺，软件兼容性方面则完全支持 DirectX 的内置摇杆 API，只需视窗系统的自带驱动即可正常使用。对于普通玩家来说，顺畅把玩的好心情绝对值回多花费的百元售价。而最新的 3D 震撼劲杆三型摇杆 258 元的零售价定位在入门级水平，除了具备 Seitek 产品品质优良、兼容性好的优点之外，更有超值之处使其成为 Seitek 入门级产品中最令人关注的一款。

● 超值功能

首先，这款飞行摇杆采用了 Immersion 公司在娱乐级力反馈技术领域顶尖的“触感”（TouchSense）专利技术，该公司的“触感”技术早已被全球诸多顶尖游戏周边设备大厂广泛运用，其中包括 Thrustmaster 和 Logitech 的中高端摇杆及方向盘产品。而接驳在 PC 上的 3D 震撼劲杆三型，则拥有与之完全相同的力反馈能力，更将使你享受到的力反馈效应，比 PS2 上 DUALSHOCK2 手柄或 XBOX 原装手柄都要细腻和丰富得多。

此外，产品名称中的“3D”之意，即指此型摇杆具备 Z 轴转动功能。此功能相当于飞行脚舵的作用，可以在固定翼飞机中直接操控方向尾舵，或是在直升机上控制悬停状态时的转向或平移，更可以在操控机甲或坦克战车时独立控制炮塔的转向。实际游戏中这是相当便利且能极大提升战斗力的操控特性，此功能以往只在微软著名的 Sidewinder 3D 系列摇杆中可以享用。



● 产品剖析

3D 震撼劲杆三型采用标准 USB1.1 接口，在 Win2K/XP 中可实现即插即用，直接使用系统自带的 DirectX 驱动实现基本按键和方向轴控制功能。不过要想使用“触感”效应及 Seitek 产品的高级编程功能，就需要在将摇杆接入 PC 之前，安装摇杆的专用驱动，在安装过程中会提示用户将摇杆的 USB 插头插入 PC 的 USB 插座，继续完成驱动程序的安装。其中快速安装模式将仅安装驱动程序，提供所有按键功能及力反馈支持；完全安装模式还会安装 SST 可编程软件，使用户可以自定义摇杆上每个功能按键对应的键盘及鼠标的按键序列，以便在游戏中实现更全面的操控控制。对于不同的游戏，玩家可以自行编写、保存相应的按键定义文件，当然也可以从互联网下载并修改别人编写的游戏按键定义文件。

此款摇杆在造型上采用左右完全对称的设计，虽然不如人体工学握把那么体贴，但也具有左右手通用的优点。如果玩家的手型较小，使用时就需要偏上握住摇杆以便掌控顶部的 2、5 号按钮及苦力帽，按键功能使用方面不会有问题，但掌托部分就利用不上了，毕竟这是基于西方人的手型规格做的原始设计。

此款摇杆的握把搬动幅度较一般摇杆要来得更大，即飞行老鸟们较为在意的“杆量”够大，这对精准的飞行机动操控大有裨益。底座内部连接握把的 X/Y 轴线切换平顺，握把底部还有增力弹簧，可以提供更好的回中力。底座则设计得足够宽大，底部设有 6 枚胶垫，加上内部力回馈机构提供的增强重量，在使用中可以很好的防止摇杆位移倾倒。

最后来看看按键功能，杆上总计 1 枚扳机键、4 枚杆上功能按键、4 枚底座功能按键、1 个前置双把手油门推杆以及顶部 1 枚八方向苦力帽。对于大部分游戏来说，这些功能键数量已经足够了。不过我们发现扳机键的手感似乎不太明确，缺乏其它按键那种“咔嗒”的落底手感，扣动时显得比较“绵”。还有就是底座上的 4 枚功能按键总会有 2 枚因握把的手遮挡而无法很好的使用，这也算是“左右互换”的代价吧。



● 游戏测试

没错，《超级科曼奇Ⅳ》让 3D 震撼劲杆三型充分发挥了功效，从 Seitek 官方网站下载了这个游戏的按键设置文件，根据实战需求略作调整更改，在作战时就完全不需要键盘了，各种瞄准射击、跃升旋停动作都行云流水，这真是武装直升机的最佳伴侣。在《极品摩托Ⅱ》（MotoGP 2）中，3D 震撼劲杆三型平顺的 X/Y 轴线切换令操控毫无迟滞，不过大杆量对于快速的侧倾转向来说动作幅度就显得大了点儿。最后自然是当红的空战巨星 IL2 和 LOCKON，大杆量的优势在缠斗中会令机动动作更具弹性。整体来看，3D 震撼劲杆三型凭着丰富的功能和低廉的价格，的确值得我们向想要涉足飞行世界的新手们推荐。■

（图·文/PLAY!LAB）

游戏定制

□□■DIY《极品飞车：地下狂飙》的个性涂装

《极品飞车：地下狂飙》(文中简称 NFSUG)中，玩家可以对自己的爱车进行改装，更换各种各样绚丽的涂装。但换来换去总是那几种图案，今天咱们就来 DIY 一套属于自己的独特涂装！

软件准备

由于 NFSUG 中的车身贴图都压缩在特殊的 *.bin 文件中，因此需要一个提取工具 "BinTex" 将贴图文件提取出来。

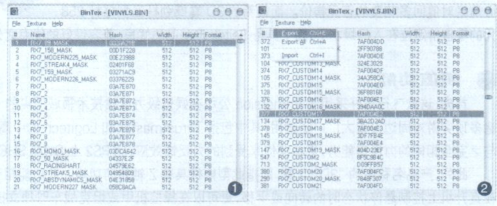
用 BinTex 提取出的贴图文件都是 *.dds 格式，所以还需要一个插件让图像编辑软件 PhotoShop 能够识别并修改 *.dds 文件。只要将插件 "dds.8bi" 拷贝到 PhotoShop 安装目录下的 plug-ins/file formats 文件夹下就可以了。

原始数据导出

在进行修改之前，请一定做好数据备份工作！

NFSUG 的车身贴图文件都存放在游戏安装目录下的 "CARS" 子目录中，每种车型都有一套独立的贴图。这里我们以修改 "RX-7" 车型为例，找到 "CARS" 目录下的 "RX7" 子目录，里面有一个 "VINYLS.BIN" 文件，这就是我们要找的车身贴图文件。

用 BinTex 打开 VINYLS.BIN（图 1），会发现其中包含了很多贴图文件。找到其中的 "RX7_CUSTOM17" 和 "RX7_CUSTOM17_MASK" 两个文件（Tips：点击 "NAME" 按钮，可以按文件名顺序查看，方便查找），选择之后点击菜单 Texture/Export 导出成 *.dds 文件（图 2）。



❸ Mip Maps

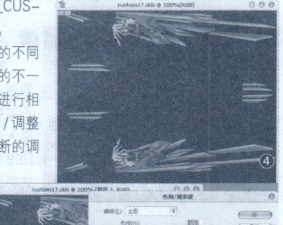
Image has MIP maps, Display them with the image?

Note: You must select "Use Existing Mip Maps" in the save dialog

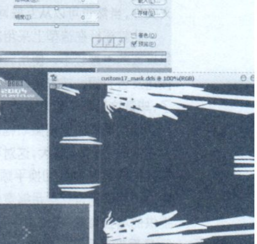
是(Y) 否(N)

接下来就要用 PhotoShop 修改了。打开刚刚导出的 RX7_CUSTOM17.dds 文件，会提示是否要显示 MIP 贴图，选否即可（图 3）。

然后就可以对图片进行修改了，需要注意的是图片对应车身的不同部位。打开 DDS 文件之后会发现，贴图显示的颜色和游戏中看到的不一样（图 4）。如果直接导入现成的图片（比如直接导入家游论坛标志 "家游派"），需要对导入图片的色相进行相应的修改，否则你会发现游戏中贴图的色彩和预期的相去甚远。我们可以点击 PhotoShop 菜单中的图像/调整/色相和饱和度，通过调整图片的色相使贴图恢复游戏中的色彩（图 5）。要想达到完美的色彩，就需要不断的调整、测试。



上面我们提取了两个文件 "RX7_CUSTOM17.dds" 和 "RX7_CUSTOM17_MASK.dds"，前者是我们刚刚修改的彩色贴图，后者则是一个 "蒙板文件"。由于游戏中一张贴图是由两张图片组成，一个是正常图象，一个是蒙板图象，因此游戏中所见的贴图是由这两幅图象共同作用的结果。其中的蒙板图像是一张只有黑白两种颜色的图片，蒙板中出现的黑色就表示对应的正常图像中这块区域不显示，白色就表示这块区域显示（比如图 4 中的贴图，如果使用图 6 这样的蒙板，游戏中的效果如图 7 所示；如果使用图 8 这样的蒙板，则游戏中的效果如图 9 所示）。同样的彩色图案，使用不同的蒙板就可以达到不同的效果。所以我们还需要对这个蒙板文件进行修改。









玩转 N-Gage

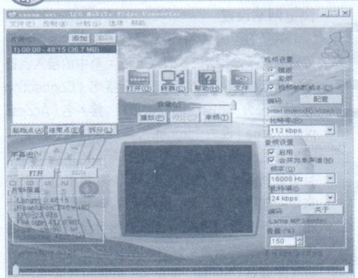
□□■ 影音、网络、格机指南

看了5月的 N-Gage 评测之后，是不是觉得有些意犹未尽呢？本文将会着重对 N-Gage 的应用扩展做一番详细的剖析，N-Gage 使用上还存有疑问的诸位看官，可要看仔细了哦！Let's go!

话说笔者四月初准备购置一款2000元左右的性价比不错的手机，了解到狗子兄乃这方面的行家，遂向其打听此道行情。在其强烈推荐和多方打听之下，最终笔者请回了了这款性价比和娱乐功能都超强的 Symbian S60 智能手机——N-Gage。使用一月有余，也学到些经验，不敢独揽，遂成此文，希望能和广大读者分享。



高质掌中视频全接触

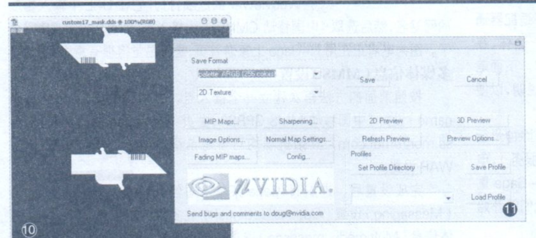


用了一段时间的 N-Gage，感觉内置的 RealOne 播放器支持的 RM 格式视频清晰度不高，流畅度也不佳。笔者在使用中发现，SmartMovie 这款视频播放器能够解决这些问题。

将 SmartMovie 的 *.sis 安装文件通过 N-Gage 附带的 USB 传输线拷贝到 MMC 卡根目录后，用 SeleQ 找到 E 盘根目录中相应的 *.sis 文件进行安装。安装完成之后 N-Gage 的菜单中会多出“SmartMovie”这个选项。

在观看视频之前笔者先对它做一番简单的介绍：SmartMovie 支持包括 AVI、AVI (MPG4)、MPEG、WMV 在内的众多格式。不仅如此，更令人兴奋的是 SmartMovie 还支持在 MPG4 视频中添加字幕文件！不过遗憾的是目前并不支持中文字幕。该软件还支持自动缩放，因此片源的播放尺寸限制不大。但是，因为它对视频压缩质量较为挑剔，笔者建议在使用其附带的 PC 端视频压缩软件 SmartMovie Converter 压缩





打开 RX7_CUSTOM17_MASK.dds，将图中的白色区域进行修改，使白色部分准确对应 RX7_CUSTOM17.dds 文件中的彩色部分。这里一定要耐心修改才能达到最佳效果（图10）。

编辑完图象后，选择“另存为”，在格式栏里选择 DDS 格式，会弹出一个对话框（图11）。左上角 Save Format 选择“palette ARGB (256 colors)”格式；点击 Imageoptions、Fading MIP maps 按钮，取消里面的所有选项，在 MIP maps 里面选择左上角的“Generate MIP maps”项。完成之后选择 Save 即可。

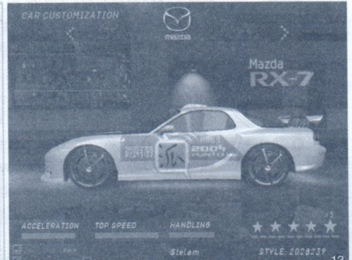
导入 DIY 贴图

再次用 BinTex 打开“VINYLS.BIN”文件，找到 RX7_CUSTOM17 和 RX7_CUSTOM17_MASK，点击菜单 Texture/Import 依次导入修改好的 DDS 文件，贴图文件和蒙板文件不要搞颠倒了哦（图12）！导入后再选择 File/Save 就大功告成。

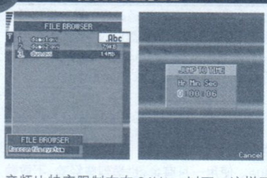
OK，进入游戏，修改 RX-7 外观，选择 VINYLS 中的 UNIQUE，找到 CUSTOM7 这个图案。怎么样？是不是很有成就感呢 ^_^（图13）。同理我们也可以对其他车身贴图进行修改，也可以修改其他你钟爱的车型。

BinTex - [VINYLS.BIN]

#	Name	Hash	Width	Height	Format
370		7AF004DB	512	512	P8
90		2B4EB646	512	512	P8
371		7AF004DC	512	512	P8
99	RX7_CUSTOM11_MASK	2DA3DEE7	512	512	P8
372	RX7_CUSTOM12	7AF004DD	512	512	P8
101	RX7_CUSTOM12_MASK	2FF90788	512	512	P8
373	RX7_CUSTOM13	7AF004DE	512	512	P8
104	RX7_CUSTOM13_MASK	324E3029	512	512	P8
374	RX7_CUSTOM14	7AF004DF	512	512	P8
105	RX7_CUSTOM14_MASK	34A358CA	512	512	P8
375	RX7_CUSTOM15	7AF004E0	512	512	P8
128	RX7_CUSTOM15_MASK	36F8816B	512	512	P8
376	RX7_CUSTOM16	7AF004E1	512	512	P8
132	RX7_CUSTOM16_MASK	394DAA0C	512	512	P8
377	RX7_CUSTOM17	7AF004E2	512	512	P8
134	RX7_CUSTOM17_MASK	3BA2D2AD	512	512	P8
378	RX7_CUSTOM18	7AF004E3	512	512	P8
145	RX7_CUSTOM18_MASK	3DF7FB4E	512	512	P8
379	RX7_CUSTOM19	7AF004E4	512	512	P8
147	RX7_CUSTOM19_MASK	404D23EF	512	512	P8
547	RX7_CUSTOM2	8F5C9B4C	512	512	P8



如果诸位有什么问题，可以到 www.playgamer.com 论坛的游戏科技版提问，也可以到那里把你的 DIY 成果分享给大家。文中提到的工具也可以在此论坛找到。■（文/牛奶科）



和转换视频时在视频设置中勾选“视频帧数减半”选项，软件自行配置编码方式，并把压缩的视频比特率设定在112kbps以下；在音频设置中勾选“启用”和“单声道”两个选项，并把音频比特率限制在在24kbps以下，这样压缩出来的文件就能流畅播放了（转换时需要注意读取和转换后保存的文件名皆不能采用中文或特殊符号，否则会出现操作错误）。

将制作好的视频拷贝到MMC卡的Video目录中，打开手机端的SmartMovie，进入浏览文件夹（Browse Files）按下N-Gage的左功能键两次，SmartMovie便会扫描MMC卡中的所有视频文件，并自动添加到播放列表中。接下来点击任意视频，即可开始播放，当然开始的时候因为载入数据，播放速度会较慢。将N-Gage转动到对应视频的方向，按下不同的方向键可以进行前进后退和音量大小的调节。如果需要按播放时间跳转，可以点击左功能键，在菜单中选择Jump To Time，输入任意时间即可。

现在你是不是准备和笔者一样，用SmartMovie在N-Gage上看大片了呢？

玩转网络不求人

除了影音娱乐之外，N-Gage在网络方面的功能也非常完善，不仅可以通过GPRS浏览网页、收发彩信邮件、聊天等，还能利用蓝牙适配器通过随驱动盘附带的PC套件连接PC，使用宽带高速上网！这样，在N-Gage上在线观看视频便不再是梦想了。下面笔者将对N-Gage的上网设置做出详细的说明，以便大家参照。

在设置之前要开通GPRS服务（目前除神州行外的绝大多数移动手机卡都支持GPRS服务），申请开通后大概10分钟左右的时间，将N-Gage重启一下就算是完成准备工作了，接下来我们就开始进入详细的设置过程了：

WAP GPRS设置

进入N-Gage菜单下工具选项里的设置（Settings），找到连接（Connection）中的接入点选项（Access points/Options），把所有的接入点（access point）全部删除（这些是NOKIA为N-Gage设置的在欧美的接入点，对于笔者这样国内的N-Gage使用者是毫无用处的，大家可以放心删除，这样还能腾出不少C盘空间）。然后新建一个接入点(New access point/Use default settings)，将连接名（Connection name）设为“中国移动WAP GPRS”，接入名（Access point name）设为“cmwap”，网关IP地址（Gateway IP address）设置成10.0.0.172。主页（Homepage）可以自行设置，但注意一定要是WAP网页，其余均按照系统默认设置。

进入Media/Services/Options/Settings，默认接入点（Default access point）选择“中国移动WAP GPRS”，显示图片（Show images）设置成“No”——在浏览时不显示图片，可适量节省GPRS流量，大家可自行取舍。字体（Font size）一定要设置为Small或者Smallest，否则WAP网页中的文字将不能正常显示。默认编码（Default encoding）设置为Unicode(UTF-8)(目前NG中的Q9字库在WAP中只支持Unicode编码)，其余选项保持系统默认设置。

到此为止N-Gage的WAP设置就算是大功告成了。现在再次进入Media/Services/Options中，通过Add bookmark添加WAP网页，然后选择下载（Download），这时N-Gage屏幕左上的伞状信号指示标记会变为大写字母G，而随后会有一圈方框将“G”包围，此时即表示已成功连上了网络，接下来我们便可尽情畅游WAP了。

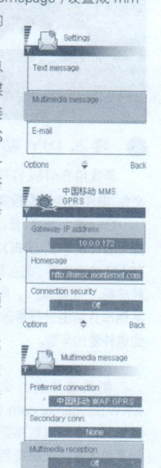


浏览网站设置

有了前面的WAP设置经验，相信大家都已经驾轻就熟了。再次进入N-Gage菜单中的接入点选项，新建一个接入点。将连接名（Connection name）设为“中国移动CMNET”，接入名（Access point name）设为“cmnet”，其余保持默认。完成设置之后去网站下载一个Webviewer(JAVA软件，目前最新版本是3.5,)软件，用USB将下载下来的文件传输到MMC卡的根目录中，然后用SeleQ将已传输到E盘（MMC卡盘符）根目录中的后缀名为JAR的文件安装到你的MMC卡即可。安装好后进入多媒体（Media）菜单，在APP中就会多出一个Webviewer的选项，打开它在URL中输入相应的网站名，然后选取“中国移动CMNET”为接入点，即可浏览WEB网页了。图为笔者正在用N-Gage上家游首页，是不是觉得很有意思呢？

多媒体信息（MMS）设置

按照前面的方法再次建立一个接入点，并将连接名（Connection name）设为“中国移动MMS GPRS”，主页（Homepage）设置成mmsc.monternet.com，其余选项均可参考前面的WAP设置。



完成设置后，进入N-Gage菜单下短信息（Messaging）设置（Options/Settings)中的多媒体信息（Multimedia message）选项。首选连接（preferred connection）选择“中国移动MMS GPRS”，并将多媒体接入（Multimedia reception）默认的“Only in home net”改为“Off”，否则会出现只能接受而不能发出MMS的情况。其余设置保持默认即可。

电子邮箱设置

进入N-Gage菜单下的短信息设置（Messaging/Options/Settings）找到并打开邮件选项（E-mail），将邮箱名（Mailbox name）设置好，例如笔者使用163邮箱，所以设置为“网易邮箱”，这样可方便今后管理和记忆。接下来的设置皆以笔者所用的“网易邮箱”为例，其余邮箱可类推。所用接入点（Access point in use）选择“中国移动CMNET”，邮箱地址（My mail address）设为你所使用邮箱的相应地址即可（如123@163.com），邮件发出服务器（Out going

mail server）设为“smtp.163.com”，发送信息（Send message）设为“Immediately”（即时），用户名（User name）设为“123”（以刚才的123@163.com 为例），密码（Password）输入相应邮箱密码即可。邮件接收服务器（Incoming mail server）设为“pop.163.com”，邮箱类型（Mailbox type）按照邮箱种类选择“IMAP4”或“POP3”，笔者使用的163邮箱为POP3类型，此处选择“POP3”选项。其余设置选项按照系统默认保持不变。设置完成后就可以用N-Gage随时随地的轻松收发邮件了。一个方便快捷的掌上邮箱就这样诞生了^^

蓝牙连接PC免费上网设置

本方法同样适用于诺基亚7650，3650。

首先必须安装随N-Gage附带驱动盘上的PC套件（PC Suite for Nokia N-Gage），安装方法和普通PC软件完全一样，笔者就不作详述了。开启N-Gage的蓝牙连接(Tools/Bluetooth/Bluetooth/On)，打开PC套件（PC Suite）。当然，前提是你的PC上已经安装了相应的蓝牙适配器，否则PC套件将无法启动。在已开启的PC套件中查找蓝牙设备，将查找到的N-Gage设为“授权设备(Set as authorised)”。在设置授权设备时，需要PC和手机之间进行认证：首先由PC端向手机发起连接申请，这时会要求设置认证码，输入任意数字即可，确定之后手机端会相应出现连接提示框，这时输入和刚才一样的认证码，输入完毕后，手机即会自动成为PC端的授权设备。这时最好在手机弹出的提示框中将PC端也设定为授权设备，以避免每次连接都需要认证。

进入电脑中的“设备管理器”选项，找到名为“SERIAL”的蓝牙端口（笔者的为COM4），并在电脑右下角任务栏中的“mRouter”的连接属性窗口中激活该端口。等待片刻之后，N-Gage和PC端就会成功建立连接，此时手机右上角的蓝牙图标会由一点变成“(●)”。随后进入N-Gage中的接入点选项（Accesspoints/Options），新建一个接入点。连接名（Connection name）设为“蓝牙连接”，接入名（Access point name）一定要与你的电脑名一致，假设笔者的电脑名为“123”，在此即写上“123”，其余选项不需设置。按照以上的方法，只要家中的电脑安装了宽带，就可以通过N-Gage的蓝牙功能，选择“蓝牙连接”这个接入点之后，尽情享受免费的掌中网络大餐了。（接入后N-Gage中的GPRS连接记录会一直为0）

好了，N-Gage的网络应用到此算是圆满结束了，接下来笔者向大家推荐几款必备的上网软件，方便大家在网络中畅游无阻。

1.K-JAVA版QQ

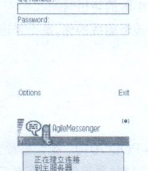
使用方便，连接速度快。

2.AgileMessenger

附带多种聊天软件（如MSN,ICQ），并可以收看网络电视台。

3.Funinhand Player

同样可以收看网络电视台，除此之外还附带观看FLASH，电影等多种功能。





掌中图书随处看

是不是还在为厚重的小说不易随身携带而苦恼呢？现在你只需要安装SmartViewer这款电子书软件（最新版本1.0），即可在小小的N-Gage上实现随时随地阅读电子小说和文档了。



将SmartViewer的*.sis安装文件通过N-Gage附带的USB传输线拷贝到MMC卡根目录后，依旧用SeleQ安装。此时在N-Gage的菜单中便会多出“sViewer”选项，初次打开软件会要求输入和你机身IMEI码对应的密码（目前有一些N-Gage同好自建的网站提供相应的解密工具下载，但因为涉及版权问题，笔者还是建议广大N-Gage用户使用正版软件）。进入SmartViewer的设置（Settings）选项，把编码（code page）选成Unicode，否则会打开的电子文本文件将显示成乱码而无法阅读。接下来只需在电脑上找到相应的文本文档，将文档转换为Unicode编码（默认为Ansi），再用USB传到MMC卡的任意目录下（笔者建议在MMC卡中新建一个“电子书”文件夹，方便日后管理），用SmartViewer找到相应位置的文件并打开就可以观看了。现在笔者闲来无事的时候都会打开SmartViewer，阅读电子书来打发时光。



N-GAGE格机跟我学

N-Gage经过长时间的使用，反复安装和卸载软件游戏的次数多了，系统难免会不稳定（像笔者的小N经过一个月的狂安乱卸后不仅系统极不稳定，而且运行软件和游戏的速度也明显慢了许多）。为了避免手机出现白屏而追悔莫及，唯一的方法便是格式化你的机器。当然格式化的危险系数还是很高的，所以笔者在这里还是奉劝一句，不到万不得已的地步，不要轻易格式化你的N-Gage。

由于港行版的N-Gage内置Q9输入法，启动时动态链接库便会自动调用Q9字体，所以我们无法直接用Symbian操作系统的“*#7370#”格机命令来格式化。这个时候必须先进入菜单中的Q9输入法，在选项（Options）中找到“Register Q9”，打开后即可看到Q9的注册码，将其用笔或文档记下，这样格机后再次安装Q9时只需将记下的注册码填上即可再次完成Q9的注册。然后选择关闭Q9（Switch Off Q9），关闭之后N-Gage会自动重启。接下来卸载所有需要调用Q9字库的软件（包括中文版的SeleQ），然后在工具菜单（Tools）里的管理选项（Manager）中移除（Remove）Q9输入法。最后输入“*#7370#”，经过漫长的等待，重启之后，N-Gage即会回复到最原始的出厂状态，一台如假包换的崭新N-Gage就展现在你的眼前了！

经笔者测试，格机过程中可能出现删除Q9后依然无法格式化的问题，这时候只需删除N-Gage系统盘C盘系统（system）文件夹下面的字体（fonts）目录即可。

本期的N-Gage扩展应用指南到此就告一段落了，如果您对本文有什么意见或是好的建议，欢迎您来www.playgamer.com游戏科技论坛的掌中PLAY！版讨论，文中提到的软件也可以在此版块找到。■

（文/仙水。力）



游戏科技

Game Tech Express 2004.07

在经历了5月洛杉矶E3大展的游戏盛宴后，紧接着Computex 2004展会在台北隆重开幕了。本次盛会可谓精彩纷呈，各大厂商纷纷拿出看家法宝，各种便携数码产品纷纷亮相，看来在今后的科技趋势中，便携才是王道！

硬件篇 Hardware

超强游戏手机挑战N-Gage

诺基亚刚刚于5月26日在欧洲发布N-Gage改良版N-Gage QD，一家名为Gizmodo的公司便紧随其后公布了一款性能强劲的游戏手机，力图从诺基亚的手头分一杯羹。与N-Gage系列所采用的104MHz ARM处理器、176×208像素分辨率相比，该手机采用了三星400MHz处理器、分辨率更是高达320x240像素！除此之外，该手机和N-Gage一样附带蓝牙功能和一个Mini USB接口、支持WAP2.0和MMS、可播放MP3和MPEG-4视频。此前很多人对是否购买N-Gage犹豫不决，很大原因就是它没有摄像头，而Gizmodo的此款手机内置高像素CMOS摄像头。该手机采用传输数率较MMC卡更高的SD卡作为存储扩展方案，使得手机和PC传输文件更加快捷。至于最为用户关注的电池问题，厂商宣称其内置电池将提供2.75小时的通话时间和100小时的待机时间。该手机预计售价为350美元，将于今年8月率先在英国上市。



虽然该公司信誓旦旦的表示这将是目前最为强劲的游戏手机，且公布的硬件配置也确实让人心动，但功能的强劲往往不是市场成功的主导因素。做为一台游戏手机，如果得不到广大游戏厂商的支持，势必会对其推广产生极为不利的影响，而且高昂的售价也会使大多数掌机玩家对其敬而远之，有诺基亚的前车之鉴，笔者只好对此款机器报以美好的期望了。

性能直逼电脑的智能手机







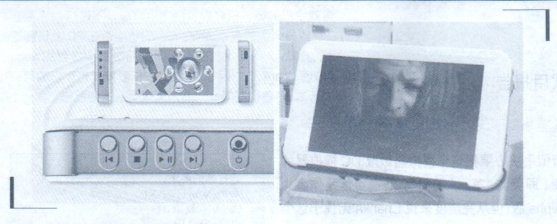
许多用户一直对MS Smartphone的响应速度颇有微辞，但是华硕在Computex 2004展会上发布的一款新机却令此有了很大的改观。这款命名为P505的GSM800/1800/1900三频智能手机，使用Windows Mobile 2003 SE操作系统。硬件上采用Intel Bulverde 520MHz处理器，64MB FLASH ROM和64MB SDRAM，内置一个支持SDIO的SD/MMC插槽，并集成蓝牙功能。强大的硬件配置让P505运行极为流畅，几乎可以达到低端台式电脑的水平。另外，P505的2.8英寸64K色TFT屏幕，分辨率达到240×320像素。P505还内置了高达130万像素的CMOS摄像头，基本满足普通拍照需求。而它的1000mAh锂电池可以提供4小时的通话时间和100小时的待机时间。

面对这样一台兼具时尚外形和超强性能的"智能巡洋舰"，时时走在科技最前线的你，是不是迫不及待的想要拥有一台了呢？不过目前华硕并没有公布其具体上市时间和价格。但愿不要让大家等得太久~

便携才是硬道理！

MobiNote在本次展会上发布了一款7英寸便携式多媒体播放器DVX-POD 7010。视频播放方面，它支持MPEG4、WMV、QuickTime和DivX格式文件。音频方面，对MP3和WMA文件的支持也使其可以做为一台MP3播放器来使用。另外它还可以做为个人移动数字相册，支持BMP、JPEG、GIF等主流图片格式。

DVX-POD 7010使用了流行的16:9液晶屏幕，分辨率高达720×480像素，足以胜任高质视频的回放。虽然没有内置DVD读取装置，但其20GB的硬盘容量足以放下数张DVD数据。此外，DVX-POD 7010无需通过PC就可直接和电视或DVD播放器连接录制视频，十分方便。



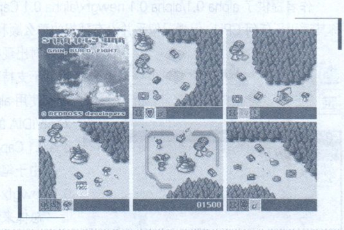
便携产品最让人关注的当然是重量问题，而DVX-POD 7010仅600克的“苗条身材”值得称道。MobiNote表示，该产品目前已经受到多家欧美公司的关注，本月底将全面开始供货，预计售价在599到699美元之间。

做为移动数码播放终端，DVX-POD 7010几乎具备了所有吸引眼球的要素——小巧的外形、支持多种文件格式，我们完全有理由相信其在市场上必有一番作为。

软件篇 Software

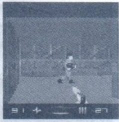
手机也玩即时策略

每天在电脑上重复的玩《冰封王座》，你是否感到有些厌倦？现在，只要你身边带着手机，就完全可以体验到即时策略的乐趣了。这款由北京天行远景科技发展有限公司开发的《战略战争》是一款纯正的即时策略游戏，玩家的目标就是摧毁敌军的基地。为了达成目标，玩家需要建造自己的基地并使用丰富的设施来组建自己的军队。在游戏中有五种建筑，包括总统府、工厂、导弹发射架、高塔以及围墙。游戏中使用最多的还是导弹发射架和工厂两个建筑。地图上黄色的区域，用来建造导弹发射架，工厂用来生产坦克，一个工厂可以制造出4辆坦克，有了4辆以上的坦克，相信一般玩家就可以应付游戏初期的所有关卡了。作为一款手机即时策略游戏，《战略战争》的表现还是非常不错的。



当尖刀遇上手机







想在普通手机上体验久违的《毁灭战士》吗？来玩《哈得逊尖刀》吧：某政府从高度机密的军事情报获悉，一拥有危险生化武器的恐怖组织正在某国境内活动。基于可靠情报，政府组织了一个特别的安全专家小组以应对可能出现的威胁，他们的任务是找到解决危机的办法。最后，一个经过高素质训练的特工潜入恐怖组织，找到生化武器并摧毁了它。这款3D第一人称射击游戏同样由北京天行远景科技发展有限公司开发，玩家可以在本款3D游戏中体验高质量的情景和紧张刺激的游戏过程。

MD游戏掌中玩

Symibian机型上的模拟器阵营真是越来越强大了：继FC和GBC模拟器之后，世嘉MD主机的模拟器也加入了Symibian模拟器的阵营。一款名为PicoDrive的MD模拟器一出现就凭借超高的模拟度吸引了广大游戏爱好者的视线。现在只要你手头上拥有MD游戏的ROM，就能在你的Symbian智能手机上享受到MD游戏的乐趣了——在手机上玩到《梦幻之星》、《光明力量》、《火枪英雄》等大作再也不是幻想了！

目前该模拟器的最新版本为build v1.37（version 0.12），改善了早前版本不能正常退出的BUG，同时新加入即时存档功能，并新增支持*.bin、*.zip格式的ROM文件，同时增加了32 column播放模式，解决了以前版本存在的游戏边线黑条的问题。



今年E3展会上“蹦”出来的占参展游戏总数18%的Mobile Game（手机游戏）和拥有超强多媒体功能的Sony PSP，让厂商们看到了“游戏手机”和“移动多媒体娱乐终端”巨大的市场前景。可以预见的是，这两种产品将会在未来很长一段时间内成为市场的主流。如果您对此有何看法，欢迎来www.playgamer.com的游戏科技论坛讨论，文中提到的MD模拟器也可在此找到。■（文/仙水。力）

DC 模拟器

Chankast 抢先试用报告

游戏主机的竞争已经到了白热化阶段，不过这似乎跟我们 PC 玩家没太大的关系，咱们关心的是能否在 PC 上玩到这些主机的游戏。不知大家是否记得上期快报中提到的 Sega DC 模拟器 Chanka？六月初 Chanka 的作者就发布了它的第一个测试版本，笔者也在第一时间为大家奉上试用报告。

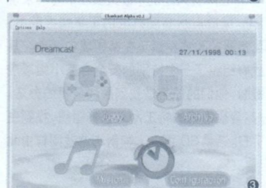
模拟器的命名非常有意思，原定是 Chanka，但作者似乎决心要把这个模拟器做成 DC 模拟器的“No.1”，特别在模拟器的后面加上一个“st”后缀（即英文“第一”的简写，也有可能是作者为推出模拟器的更新版本作准备）。虽然现在还是 Alpha 版，但从完成度来说 Chanka 无愧于这个 No.1 的称号！等不及想要体验了吧？

运行最低要求：
系统：Windows XP
CPU：主频 1GHz
内存：256MB
显卡：GeForce 4 MX 或 Radeon 7500
其它：DirectX 9.0
虚拟光驱软件（如果用光盘需自启动功能）
DC 主机的 BIOS

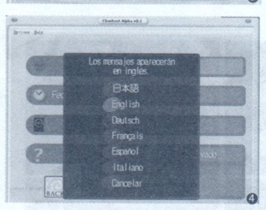
作者提供了 alpha 0.1/alpha 0.1 newgfx/alpha 0.1 Capcom hack 三个版本：alpha 0.1 为普通版本，作者称其适用于任何 CPU。但情况似乎并没有预想的那么顺利，有相当数量使用 AMD 处理器的玩家在使用这个版本时出现模拟器不支持 CPU 的情况，这是因为 AMD 的处理器并不支持 SSE2 指令集。所以，笔者推荐使用 AMD 处理器的玩家使用 alpha 0.1 newgfx 版本（从命名上看，这个版本应该对 NVIDIA 的 GeForce FX 系列显卡也有更好的支持）。而 alpha 0.1 Capcom hack 则是 Capcom 游戏的专用版本。

①

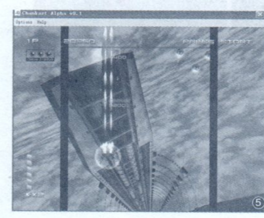
②



③



④


⑤

由于笔者使用 AMD 的 CPU，这里就以 Chankast alpha 0.1 newgfx 进行试用。

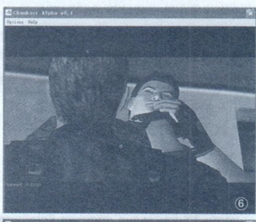
总体来说，模拟器非常简练，没有过多的插件，可见作者的编程水平之高和对 DC 硬件的研究之深。但并不能保证模拟器以后不会向着集成插件的方向发展（毕竟这是潮流，看看 PS 和 N64 的模拟器就知道了）。

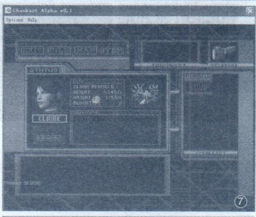
模拟器总共只有 5 个文件（包含 BIOS 文件）。在第一次运行过后，模拟器会自动生成一个叫 Vms.bin 的记忆卡文件（图 1）。运行模拟器之前，先要把 vms.bin 记忆卡文件的只读属性去掉哦。

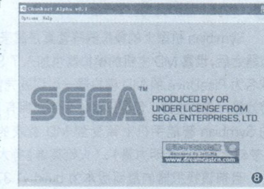
程序界面很简洁，Option 菜单下有 Init（开始）、ConfigureControls（设置控制键）和 ConfigureDrive（设置光驱）等选项（图 2）。运行模拟器，首先点击时钟图标进行设置（图 3）。点击嘴唇图标，进入语言设置界面（图 4），选择英文即可。然后把游戏光盘镜像加载到虚拟光驱中，退回主界面点击 PLAY 图标开始模拟游戏。

由于笔者手头上的 DC 游戏不多，只测试了几个代表性的游戏：飞行射击游戏《斑鸠》（IKARUGA），画面非常出色，运行流畅（图 5）；动作游戏《生化危机：代号维罗尼卡》（Resident Evil：Code Veronica）（图 6，图 7），虽然游戏中装备栏会出现花屏，不过 CG 已经能完美模拟，但复杂场景下，游戏速度明显降低；动作游戏《莎木第一章：横须贺》（SHENMU）（图 8），很遗憾的告诉大家，不能进入游戏，只停留在显示 Logo 部分，不管是原版还是汉化版。不过作者近期自己改进并测试，从他放出的图片效果来看应该是接近完美了（图 9）。

总地来说，作为刚刚发布的 Alpha 版本，Chankast 给我们带来了无限的惊喜！最后，让我们把希望寄托在下一个正式版本中吧（可能作者会接着发布 Beta 版）！如果大家在使用中有什么心得体会，欢迎来 www.playgamer.com 论坛模拟器版交流。■（文 /Choko）


⑥


⑦



⑧


⑨



“精英”选择

罗技 Elite 键盘体验书

相信有很多天天面对电脑的游戏玩家、网虫和办公族都有这样的感受：一套优秀的键盘和鼠标就像是你的左膀右臂，不仅能在使用时倍感舒适，还能让工作效率提高不少。今天笔者就要为大家介绍一款“精英”级键盘。



典雅的外形和舒适的手感

对键盘鼠标等外设特别关注的玩家应该记得罗技在 2001 年推出的一款顶级无线鼠标键盘套装——极光无影手。近乎完美的设计，使它们成为当时很多人追捧的对象。而今天介绍的这款罗技 Elite 键盘和极光无影手套装中的键盘几乎完全相同，唯一区别就在于 Elite 键盘是有线的。





Elite 有着酷酷的黑色外观，键盘上部和左侧的快捷键具有银灰色金属质感。圆滑的曲线，宽大舒适的手托，让笔者第一眼看到它就爱不释手。Elite 采用了超平设计，厚度比笔者想像的要薄很多。键帽上的字符都是印刷之后贴膜，没有激光蚀刻的粗糙感觉，同样也能保证长期使用后字符不会磨损。主键盘区的【A】、【S】、【C】、【V】等常用 Windows 组合键下都有相应的功能提示。

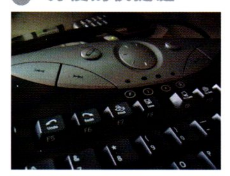
此外，Elite 适中的按键行程以及弧形键帽带给使用者舒适的手指触感。豪不夸张地说，使用 Elite 键盘绝对会让你有种运指如飞的爽快感觉。

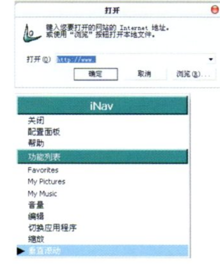
出色的防“卡键”设计

很多玩家，特别是经常用键盘对战的格斗游戏玩家，在游戏中可能都遇到过键位冲突：游戏中同时按下三个键后，游戏便只能正确识别到此，继续按下第四个键完全没有反应，甚至发出报警声——这就是俗称的“卡键”，这给此类用户带来的极大的不便。而 Elite 是否也会这样呢？

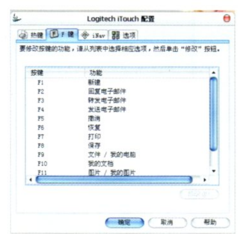
笔者使用 KeyboardTest 软件对 Elite 进行了测试：通过模拟《雷神之锤 Ⅲ》、FIFA2004、《反恐精英》等游戏中常用的组合键，没有发现可能会影响正常游戏的字母区键位冲突。但同时按下【F】、【G】键后，再按小键盘区数字键会没有反应。当然，由于现在的键盘绝大部分采用“非编码”的设计，键位冲突是不可避免的，只不过在不同的键盘上会有不同的组合罢了。而 Elite 的表现无疑是令人满意的。

方便的快捷键





Elite 最值得一提的就是那些功能繁多的快捷键了。配合罗技 iTouch 软件，用户可以定义 20 个以上的快捷键，而其中最实用的一组应该就是多媒体快捷键：按下其中的媒体快捷键(Media)，软件会自动调出系统中已安装的媒体播放器列表，以便从中选择播放器。然后结合另外几个快捷键实现播放器的控制功能。而这组快捷键对软件的兼容性相当好，基本支持所有主流媒体播放器，甚至连支持列表中没有提到的 Foobar2000，也能正常操作。这实在是给笔者这样的“懒人”提供了很大方便^^



在 Elite 左侧，有一个罗技称之为 iNav 的键组：一个滚轮键，加上后退键和网页开启键。滚轮和后退键可以在浏览网页时无需鼠标；按下网页开启键后，会弹出一个对话框，可以通过在这个对话框中输入网址来打开相应网站。而按下滚轮键，可以打开 iNav 菜单来定义滚轮的不同功能。

除了“专职”快捷键组，普通键盘上的 F 功能键在 Elite 上也被赋予的更多功能——直接打开我的电脑、执行“撤消”命令、“一键打印”等等。而当需要用到普通的 F 功能键时，只需要按一下键盘左上角的“F-Lock”切换键就一切 OK 了！这些可都是早期极光无影手套装键盘所不具备的哦！



顺便提一句，在使用这些快捷键时，屏幕上还会出现相应的中文 OSD 提示，让人一目了然。

当然，Elite 还是有一些小缺陷：首先，作为一款高档 USB 键盘（价格为 298 元人民币），却没有 USB 集线器。其次，网络快捷键对除 IE、Netscape 之外的浏览支持不好。并且控制键盘快捷键功能的 iTouch 软件占用系统资源偏高，内存占用量经常会达到 10MB 以上。但这些都不足以让人忽视 Elite 的众多优点。

就如同她的名字一样，Elite 绝对称得上是一款“精英”级的键盘。如果你希望拥有一款手感舒适、具备强大网络和多媒体功能的高档键盘，那么罗技的这款 Elite 无疑是你的好选择。■（文 / 牛奶科）

ISSUE.119 2004.7

强攻

